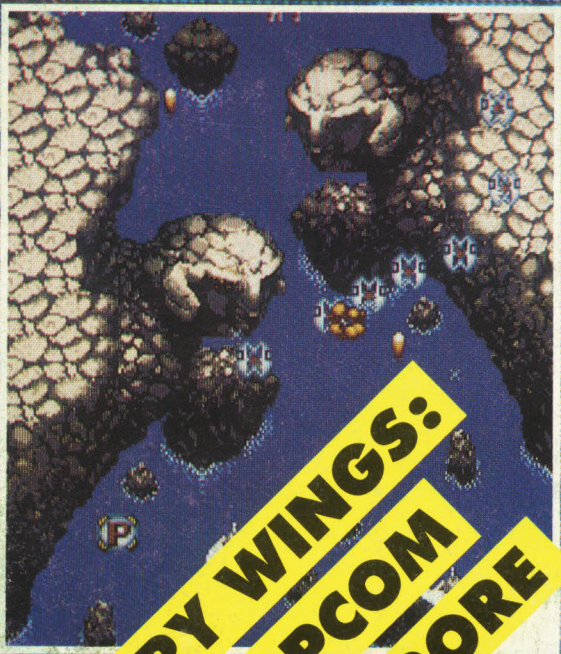
Videogiochi news

N° 41

GENNAIO 1987
L. 3000
FRS 4.50

LA PRIMA E UNICA RIVISTA ITALIANA DI VIDEOGAMES

LEGENDARY WINGS: DALLA CAPCOM CON FURORE

PROVATI 15 GIOCHI PER C64, SPECTRUM MSX, ATARI E C16

VIDEOFUMETTO: DOCTOR ECHO MISTERY ACTION

SPED. IN ABB. POST. GR. III/70%

IN EDICOLA I PRIMI
2 FASCICOLI
A SOLE 2.500 LIRE

NUOVO DA JACKSON

Laboratorio di ELETTRONICA

Richiesta Aut. Min.

- REALIZZAZIONI PRATICHE
- ARGOMENTI DI ELETTRONICA
- COMPONENTI
- APPLICAZIONI

Laboratorio di Elettronica è la prima grande opera teorico-pratica di Elettronica del Gruppo Editoriale Jackson: una vera e propria enciclopedia-laboratorio, in cui il lettore troverà sia le nozioni teoriche per impadronirsi perfettamente della materia, sia ampie sperimentazioni pratiche.
Laboratorio di Elettronica è uno strumento utilissimo sia per il principiante, sia per l'hobbista esperto, per comprendere a fondo il mondo dell'Elettronica e dei microcircuiti.

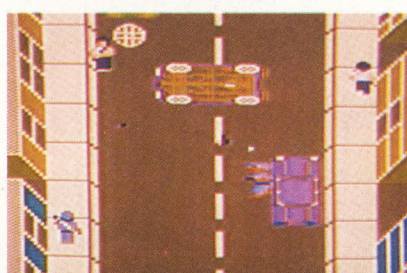
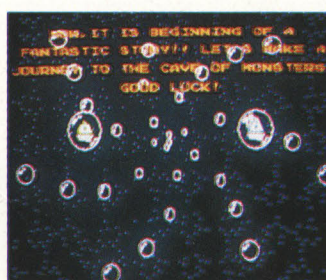
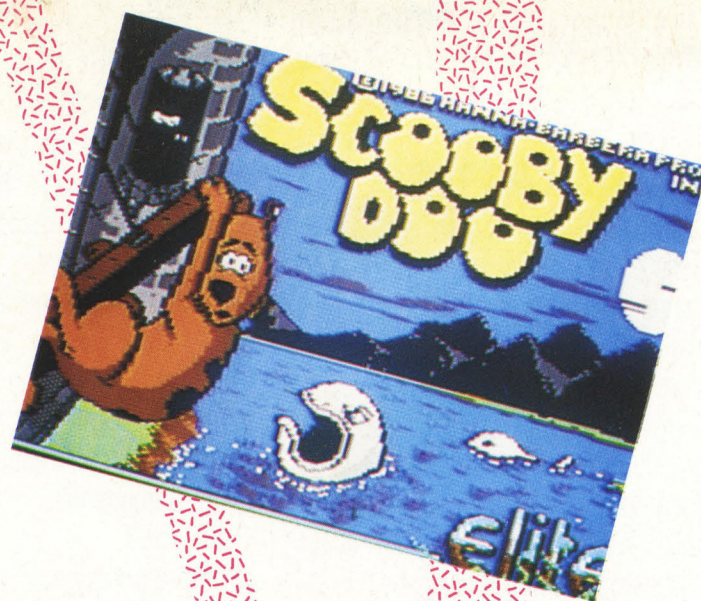
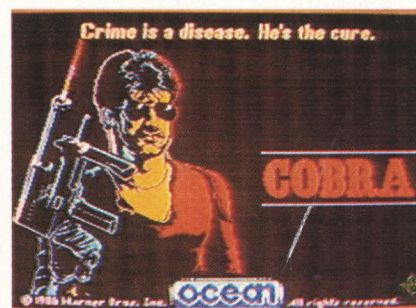
52 fascicoli
5 volumi
1050 pagine
4000 foto e illustrazioni a colori

SOMMARIO

EDITORIALE

In questo numero ancora una volta abbiamo battuto il record delle recensioni, tra giochi da casa e da bar: C64, Atari, Spectrum, MSX e C16 fanno la parte del leone, anche se ultimamente nelle riunioni di redazione uno strano brusio di cui si distinguono soltanto le parole "Prodest" e "CPC64" si è fatto sempre più insistente. Natale è già alle spalle, i dati hanno confermato una ripresa nel settore "superhome", e non escludiamo di allargare il nostro campo di interesse verso computer nuovi e già abbastanza diffusi. Per il momento "accontentatevi" di 14 nuovi giochi per cinque computer, oltre ai Tips per Solomon's Key, ai giochi da bar, alla VG Gauntlet e al Videofumetto, che in questo numero presenta un nuovo personaggio "computerizzato".

Diego Biasi

PS: Contate i programmi per MSX, e poi voglio proprio vedere se avete ancora il coraggio di lamentarvi!

SOMMERGIBILE A POPPA

Grandi novità anche per i patiti di giochi di simulazione. La MicroProse, famosa produttrice di simulazioni in ambiente guerresco, ha lanciato da poche settimane sul mercato europeo un nuovo supergame destinato a bissare il successo di F-15 Strike Eagle, best seller anche in ambiente MS-DOS. Il nuovo prodotto della MicroProse si chiama Silent Service, e ricorda a grandi linee l'arcinoto Gato della Spectrum Holobyte. Di sommergibili anche questa volta si tratta, ma a ben altro livello! Disponibile anche per Commodore 64, Atari 800XL, 520/1040ST, Apple II e PC IBM, Silent Service mostra nei dettagli oltre allo scenario delle varie battaglie contro i Giapponesi, anche l'interno della sala comando del sommergibile, con tanto di capitano impegnato nelle manovre del sottomarino.

FLIGHT SIMULATOR PER ATARI ST

Realismo nei suoni e nella grafica sono il pregio di un altro cavallo di battaglia fra le simulazioni a computer: per i patiti di Atari ST, la Sublogic ha immesso sul mercato in questi giorni il Flight Simulator II, versione "atarizzata" dell'arcinoto sw per MS-DOS e Macintosh. Il FSII per Atari non ha nulla di diverso da quello per Apple Macintosh, dal quale riprende i menù pull-down e la velocità di esecuzione.

TUTTI IN ORBITER!

A proposito di Macintosh, restando in tema di simulazioni non si può non ricordare a chi ne fosse ancora sprovvisto l'eccellente Orbiter della Spectrum Holobyte, che passa dai sommergibili alle navette spaziali con grande disinvoltura. Se anche la dinamica della simulazione non fosse al solito livello Holobyte, Orbiter si farebbe ricordare nella storia dei videogames per Macintosh grazie ai dialoghi sintetizzati. Le comunicazioni radio tra Houston e gli astronauti dello Space Shuttle sono tutte parlanti, grazie all'ottimo software che utilizza il sintetizzatore vocale built-in del Mac. Ottima la grafica di base, un po' macchinosi i comandi, utilissima l'opzione di pilota automatico per imparare a "guidare".

U.S. GOLD BULLETIN

Mese di gennaio, mese di calma dopo la furia delle feste natalizie: la U.S. GOLD, nel suo "bollettino" che preannuncia le prossime uscite, è piuttosto avara di titoli questa volta, tanto che si possono contare sulle dita delle mani.

Unico fatto interessante è l'annuncio di versioni per Apple, IBM e Amiga: chissà se arriveranno anche in Italia?

Eccovi i titoli:

GUNSLINGER per C64, Atari, Spectrum e Apple;

TENTH FRAME per C64, Amstrad e Spectrum;

BLACK MAGIC per C64, Atari, Spectrum, Amstrad e Apple;

MASTER OF THE UNIVERSE per IBM;

SWORD OF THE SAMURAI per IBM;

GAUNTLET per IBM e Amiga.

tutto NEWS

NEWS FROM LAGO

Gli arrivi di gennaio

Il 1987 sarà l'anno dell'Atari? A giudicare dall'impegno della consorella italiana e dalla risposta delle case produttrici di software, le premesse ci sono tutte.

Anche la cabala ci mette lo zampino: la Lago ha preannunciato l'arrivo di ben "13" novità per i cari vecchi 800 XL e 130 XE, prodotti dalla Prism Leisure e commercializzati ad un prezzo stracciato: 9.900 lire.

Eccovi i titoli: Airline, Mountain Shoot, Treasure Quest, Lunar Landing, Star Flite, Earthquake, Galactic Revolution, Galactic Trader, Galactic Empire, Escape from Traam, Electric Starfish e Dambusters.

Come dite?

Ne avete contati solo 12?

È vero: ne manca uno.

Per accontentarvi allora vi proponiamo la versione di Superman della First Star per l'Atari, nonché per Spectrum, C64, ed Amstrad, però a 19.900 lire. Ancora ad un prezzo "budget" (le solite 9.900 lire) saranno invece disponibili 5 titoli per MSX prodotto dalla Mr. Micro: Mayhem, Humprey, Zakil Wood, Crazy Golf e Punchy. Poi dovrebbero uscire le versioni per CBM 64 di Vera cruz e Inheritance, prodotti dalla Infrogrames, nonché di Handball Maradona, della Grand Slam, di cui trovate già una recensione in anteprima della versione per Spectrum su questo stesso numero di VGnews, tutte offerte a 19.900 lire. Data per imminente la commercializzazione dell'ultima fatica della Quicksilva, Star Soldier, un gioco con un controllo a icone che si preannuncia difficile ed appassionante al tempo stesso, con moltissime opportunità di gioco, grazie alla scelta tra ben 100 missioni!

Altro titolo che promette bene è The Three Musketeers! della American Actions, un misto di adventure e arcade game, che riproduce le gesta dei leggendari spadaccini di Alessandro Dumas attraverso 80 ambienti con una grafica in alta risoluzione: due versioni, per il CBM 64 e il CBM 128, saranno vendute a 19.900 lire, mentre sono già state annunciate anche quelle per l'Amiga e per l'Atari ST.

Tornando all'Atari, sempre per l'ST sono stati annunciati due giochi su disco: Tee Up della Anco (39.000 lire) e Mercenary della Novagen (59.900 lire).

Infine due ghiotte novità per coloro che possiedono IBM, Olivetti e compatibili, cioè quei computer che utilizzano il sistema operativo MSDos: la First Star sta per commercializzare la versione su disco di Boulder Dash e Boulder Dash II, due tra i migliori computer game in assoluto, a sole 34.000 lire!

PARTNER 128

Un amico a tempo pieno per il tuo C128

Oltre che di videogiochi espressamente dedicati per il fratellone maggiore del Commodore 64, il catalogo Lago si sta via via riempiendo anche di utilities e gestionali: l'ultimo nato è questo PARTNER 128, una cartuccia multi-funzione, con otto utilissimi "accessori da tavolo" residenti in memoria, che girano contemporaneamente ad altri programmi per Commodore 128!

Infatti, PARTNER sospende il programma che stai adoperando ogni volta che vuoi usare uno degli accessori di PARTNER; quando hai terminato, premi un tasto e PARTNER ti riporterà al punto in cui avevi sospeso il programma in uso.

ACCESSORI DISPONIBILI:

AGENDA: memorizza gli appuntamenti e le scadenze. Premendo un tasto, visualizza gli appuntamenti e gli impegni relativi ad un giorno, settimana o mese specifico. I mesi possono essere interamente visualizzati nel formato tradizionale a calendario, quindi stampati.

BLOCCO PER APPUNTI: memorizza le note e le cose importanti da ricordare: puoi stampare o salvare su disco ciò che hai scritto.

AGENDA INDIRIZZI: memorizza nomi e indirizzi. Disponibile istantaneamente, in qualsiasi momento in cui usi il computer.

CALCOLATRICE: una calcolatrice multi-funzione con l'opzione di stampare i calcoli tramite stampante.

MACCHINA DA SCRIVERE: il computer e la stampante diventano una tradizionale macchina da scrivere.

BUSTE ED ETICHETTE: con il tuo elenco di nomi ed indirizzi puoi stampare le buste o etichette per mailing, circolari ecc. in maniera velocissima, senza dover interrompere il tuo lavoro con altro software.

AGENDA TELEFONICA e AUTOCOMPOSIZIONE NUMERI TELEFONICI: memorizza i numeri di telefono. Ad un tuo comando, il computer cercherà tra l'elenco il numero richiesto, e, se hai un modem auto-dial, lo comporrà automaticamente.

STAMPA DEL VIDEO: premendo un tasto, stampa ciò che appare sul video.

ALTRE FUNZIONI: SWIFTDOS: permette di accedere ai comandi del disk drive in qualsiasi momento.

SWIFTLOCK: puoi immettere un codice segreto prima di spegnere il computer: la tastiera rimarrà bloccata fino a che non digiterai quel codice.

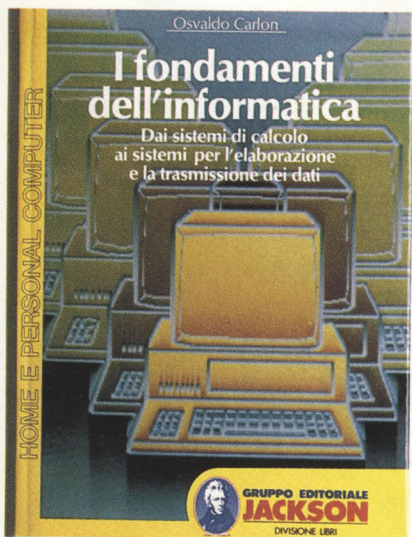
CONTROLLO ESTESO DELLA STAMPANTE: permette di inviare istruzioni alla stampante in qualsiasi momento.

SWIFTLOAD: rende il disk drive Commodore 1541 veloce nel caricare quanto il disk drive Commodore 1571.

PARTNER è un prodotto TIMEWORKS per Commodore 128 (128K, 80 colonne) e sarà disponibile al prezzo di lire 119.000.

I FONDAMENTI DELL'INFORMATICA

di Osvaldo Carlon
Gruppo Editoriale Jackson
pp 731 - Lire 60.000

Lo scopo principale del libro "I fondamenti dell'informatica", un titolo impegnativo adatto a un tomo parecchio voluminoso, è di spiegare a chiunque, con parole semplici, la struttura, il funzionamento e l'utilizzo di un calcolatore. Per dare al testo una struttura organica si è ritenuto opportuno raccogliere i capitoli in quattro parti ideali pur non essendoci soluzione di continuità nel discorso.
La prima parte è decisamente propedeutica ed arriva a trasmettere i concetti primari (programmabilità, hardware, software, aritmetica binaria eccetera), terminando con un chiaro esempio di programma in linguaggio BASIC. La seconda parte approfondisce il discorso sul software spiegando cosa sia un sistema operativo, una banca dati, e quali siano le elaborazioni principali cui questi dati vengono sottoposti con un calcolatore. La terza parte è tutta dedicata ai computer.

Se ne descrive l'architettura hardware e software, gli apparecchi che si possono collegare, le applicazioni ed il modo di usarli. Infine l'ultima parte, dopo aver fatto il punto sullo stato dell'arte dei computer più recenti, prospetta cosa ci si debba attendere dall'informatica nei prossimi anni, sia quelli più immediati, che quelli più lontani. Il lettore è così condotto passo-passo, grazie anche a frequenti esempi esplicativi, ad assimilare i concetti base dell'informatica.

I TUOI AMICI COMMODORE 16 E PLUS 4

di Brian Lloyd
Gruppo Editoriale Jackson
pp 156 - Lire 16.000

La guida di Brian Lloyd è un valido strumento per chi desidera incominciare a programmare in BASIC con il Commodore 16 o Plus 4, senza essere affatto uno studio didattico o un testo sul BASIC. Il lettore viene introdotto, passo dopo passo, nella programmazione attraverso esempi chiari ed esaurienti, che rappresentano un saggio sull'uso del computer. Questo sistema spinge a provare cose sempre nuove, unendo l'utile al dilettevole e facendo del proprio computer uno strumento operativo dalle possibilità quasi illimitate. Il lettore scoprirà le capacità grafiche ed artistiche del C16/Plus 4 insieme alle capacità matematiche, dalle operazioni più semplici alle funzioni più avanzate. Il principiante ha a sua disposizione una spiegazione dettagliata di tutti

i comandi, mentre chi è già esperto, può far riferimento a delle Appendici sintetiche ma esaurienti.
Il libro si compone di 12 capitoli e mentre i primi servono a creare una conoscenza tra il computer e il "novello" programmatore, quelli successivi approfondiscono le molteplici e più interessanti capacità dell'hardware, stimolando nel lettore il desiderio di apprendere e concretizzare l'utilizzo della "macchina" che presto diventerà una inseparabile amica.
Infine, il glossario inserito tra le Appendici, in cui sono raccolti i termini che fanno parte del linguaggio del computer e che perciò, non sono di uso corrente.
È quindi consigliabile un esame attento ed accurato del Manuale perché le parti sono fra di loro concatenate e danno una completa panoramica dell'argomento.

OBIETTIVO 13

Jackson Soft Oro per C64
Prezzo: L. 10.000 (cassetta)
L. 14.000 (disco) in edicola

Questo programma è il primo di una triade dedicata ai concorsi a pronostici più popolari in Italia: prossimamente usciranno infatti anche "SUPER TOTIP" e "SUPER ENALOTTO".
Fare 13 al TOTOCALCIO: sogno di tutti gli italiani, ora realizzabile grazie all'aiuto del computer. Il programma considera innanzitutto due parametri relativi al valore in assoluto delle due squadre di un incontro e alla differenza di punteggio in classifica tra le stesse; si possono poi introdurre quattro variabili relative ai punti delle due squadre, le loro condizioni di forma, le rispettive vittorie, pareggi e sconfitte, e i ritardi dei tre segni nelle rispettive caselle. A queste quattro variabili viene poi assegnata una percentuale di importanza (la somma deve dare 100) e quindi si imposta la schedina col numero di triple, doppie assolute, doppie condizionare e fisse; una volta stilato il sistema, si può modificarlo in qualsiasi sua parte senza ricominciare da capo.

JET SET WILLY

Jackson Soft Compilation per MSX
Prezzo: L. 8.000 in edicola

Ricordate Manic Miner? Il protagonista, Willy, è riuscito a sfruttare quella sua avventura, incamerando una più che discreta fortuna: ora il nostro exminatore è proprietario di una stupenda villa, che ogni sera si anima fino a tardi con dei pranzi luculliani, al termine dei quali la sbronza è inevitabile: con che cuore, quindi, Maria, la governante italiana ci intima di rassettare tutta la casa, se vogliamo andare a dormire? Oltre tutto, la sbronza fa degli effetti strani: non ci sembrava proprio che la villa avesse più di 50 stanze! E che dire di tutti quegli strani oggetti e personaggi giganti? Attento a quella lametta da barba! Se vogliamo uscire da questo incubo, due sono le alternative: o cercare di tornare sobri o spegnere il computer; ma forse è meglio la prima, che ne dite?

STRIKE FORCE COBRA

Jackson Soft Compilation per C64
Prezzo: L. 8.000 in edicola

"The Enemy": ennesimo pazzoide con il pallino di dominare il mondo, minacciando l'umanità con lo spettro di un ultimo, definitivo olocausto nucleare.
Per realizzare il suo progetto, ha obbligato i migliori scienziati e tecnici informatici a lavorare per perfezionare un sistema computerizzato per arrivare al controllo dei centri d'informazione di difesa dei principali Stati.
Il nostro compito è quindi quello di scegliere quattro tra gli otto migliori componenti del "Cobra", per formare un Commando, che deve penetrare nella fortezza di "The Enemy", eliminare guardie umane e robotizzate, trappole elettroniche, sabotare i terminali del super-computer, rintracciare tutti gli scienziati prigionieri, perché ciascuno di essi conosce una parte del codice segreto per accedere alla stanza finale del computer principale. Un gioco di azione e strategia nel quale è indispensabile sintonizzare i movimenti di tutti i quattro componenti del nostro commando.

CAVE FIGHTER

Jackson Soft Compilation per C16
Prezzo: L. 8.000 in edicola

Vi piacerebbe fare l'esploratore? Ecco per voi una stupenda avventura per il C16, che si svolge all'interno di un sistema di caverne, che si sviluppa in ben 8 differenti livelli, ciascuno costituito da 6 differenti grotte. Ma l'esplorazione non sarà priva di pericoli, anzi, altrimenti che avventura sarebbe? Dovrete cercare di utilizzare i pochi sostegni a disposizione, arrampicarvi sulle funi, saltare o addirittura gettarvi nel vuoto, prestando attenzione a non urtare contro le pareti delle grotte o a non incappare nella moltitudine di alieni automatici, guidati da un perfido computer centrale che vuole la vostra morte.
Nello stesso numero di questo gioco, potete trovare un interessante programma in Basic per realizzare schermate grafiche con una tecnica tutta particolare.

VGNEWS AI RAGGI X

Simpatica Redazione di VGnews, sono un possessore di uno Spectrum 48K amante di computer e videogiochi, e vorrei dire in tutta franchezza quali sono le mancanze e anche i pregi (ci sono non preoccupatevi!) di questa carissima rivista.

Prendendo in considerazione il sommario del n° 1 posso dire quali sono le rubriche che io e molti miei amici definiamo bellissime e altre superflue.

TUTTO NEWS: bellissima e indispensabile per l'informazione riguardo il mondo del software e dell'hardware. 2 pagine sono sufficienti ma una terza non ci starebbe male.

LA RISPOSTA: va benissimo così com'è.

LO SPAZIO DELLE GARE: ci vuole (ma non senza premi).

L'INTERVISTA DEL MESE: per favore lasciate stare!!! Sarebbe interessante solo se le interviste fossero fatte a grandi programmatori inglesi. Ma penso non sia possibile per voi.

A CHE GIOCO GIOCHIAMO: INSUFFICIENTE nel modo più assoluto; francamente parlando, il successo di una rivista del settore è basato principalmente sulle recensioni e due sono pochissime; solitamente i giornali superano tutti la quindicina, per cui vi consiglio di aumentarle (capisco chiaramente che al primo numero non si può subito esigere il meglio). E se intendete fare la cosa più giusta, cioè aumentare il numero di pagine fatelo per aumentare il numero delle recensioni.

Un altro consiglio; sarebbe più intelligente ridurre (in dimensioni) i caratteri di stampa.

AL BAR: come rubrica va bene così com'è.

IL GIOCO DEL MESE: va bene, ma perché non ne mettete uno anche per quanto riguarda gli Home Computer?

NON SOLO GIOCHI: può andare ma non vale più di una pagina.

TIPS e TOPS: è più che necessario.

VIDEO BAZAR: serve, non eliminatelo!

VIDEO LETTURE: interessa poco (ma interessa).

MAPPE: se le pagine fossero 2 non mi dispiacerebbe.

ADV'S: gli ADV. mi piacciono, ma non mi appassionano, però è giusto che abbiano un piccolo spazio tutto loro.

I TAGLIANDI: se non servono loro?!?

VIDEO FUMETTO: non so cosa dirvi a proposito.

Per quanto riguarda il giornale in se stesso è OK, ma c'è un particolare: le pagine si staccano con estrema facilità (necessita di una migliore rilegatura, con più spillette, o senza, come VG e C.). Vorrei ora dare un ultimo consiglio sulle recensioni; fatele orizzontalmente (e non a colonna) con caratteri ridotti come YOUR COMPUTER.

Grazie per la sicura attenzione e Auguroni!!

D.D. Wolf

(Dario Elia - Carbonia (Ca))

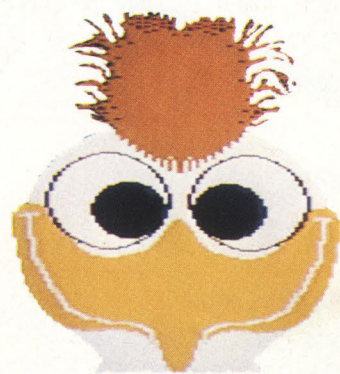
P.S.: Dimenticavo la cosa più importante: vi consiglierei di inserire una nuova rubrica con la descrizione di uno o più computer appena usciti (ogni mese). E perché non iniziate col descrivermi al meglio il nuovo SINCLAIR SPECTRUM + 2?

Caro "doppia D", nonché "Lupo", ci pare che tu abbia iniziato a scriverci con l'intenzione di mandarci una letteraccia piena di critiche, e alla fine ti sei ritrovato con tre pagine di consenso, tranne qualche piccolo dubbio.

Il più evidente è quello che ha ricevuto la migliore risposta: in A CHE GIOGIO GIOCHIAMO "IN" siamo passati dai 6 giochi (più tre "giochingara") del numero 39 ai 12, più 2 giochi del mese, più uno speciale su Trailblazer, con le versioni per cinque computer del numero 40, sino ai 14 (più tre "in edicola") di questo numero.

Il rapporto QUALITÀ/PREZZO (solo 2.000 lire, non dimentichiamolo!) si è quindi notevolmente incrementato e noi ci stiamo attrezzando per vedere se sia possibile ottenere il medesimo risultato (come minimo) anche riducendo la periodicità di uscita in edicola (quindicinale anziché mensile).

Questo dipende da diversi fattori: dalla vostra risposta diretta, partecipando alla vita della rivista con lettere, record (sia nei videogiochi da casa, sia in quelli da bar, per i quali abbiamo concepito delle gare completamente nuove!), consigli, trucchi, curiosità, mappe, soluzioni, dubbi e richieste di aiuti per gli adventure; riguardo questo, siamo confortati dalle vostre risposte al nostro piccolo questionario, che hanno superato ogni più rosea previsione. Un altro fattore riguarda il mercato, che in fin dei conti dipende anch'esso da voi, cari lettori: se dimostrerete con una buona risposta che i nuovi sistemi lanciati alla fine del 1986, cioè i vari Spectrum + 2 (di cui ci chiedi una "prova su strada") Olivetti PC 128, Sega Master Sistem, ecc., sono validi, e se di conseguenza le software house se ne occuperanno sfornando nuovi prodotti, sicuramente ne parleremo anche noi, anche se magari non ogni mese (almeno con lo spazio a disposizione attualmente).

Comunque già sul numero scorso c'è stato uno spazio dedicato all'hardware ed è in programma in un prossimo futuro una prova sui joystick più diffusi in Italia.

Le NEWS: affermi che due pagine vanno bene, ma tre sarebbero meglio, ma purtroppo questo non dipende da noi, ma dalle notizie stesse.

Noi cerchiamo di parlarvi di ciò che interessa il mercato italiano, perché è inutile dirvi che in Inghilterra sono usciti 100 giochi, quando magari 60 fanno schifo a prima vista e degli altri 40, che vengono importati altri 10 non superano la sufficienza; è un problema di mentalità, come diceva nel numero scorso John Holder, boss della Martertronic Italiana, in quanto in Italia il software per computer non è ancora un bene di consumo ed in fin dei conti i gusti degli italiani spesso non coincidono con quelli degli inglesi, o degli americani o dei giapponesi.

L'INTERVISTA: noi pensiamo sia giusto fare una panoramica sul mondo italiano, a torto poco conosciuto; ma non è escluso che di tanto in tanto ci scappi pure qualche salto oltre Manica, anche se grazie ai "signori pirati" gli italiani sono guardati con un certo sospetto dai programmatori inglesi.

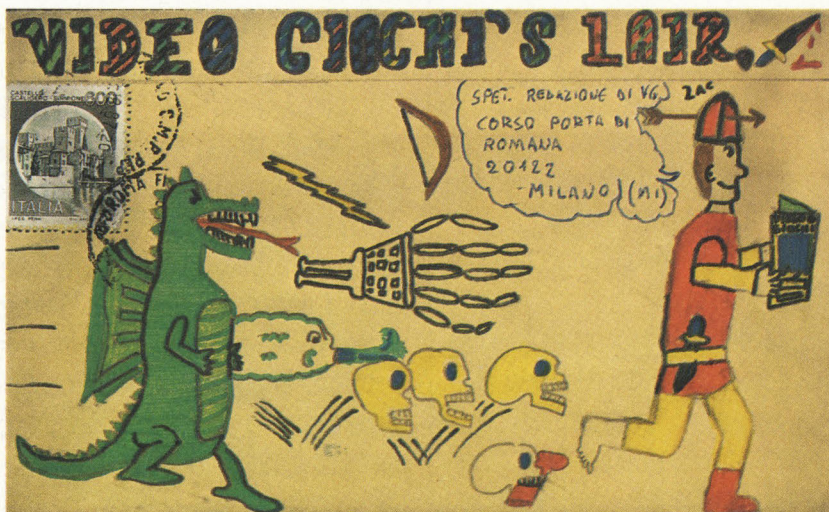
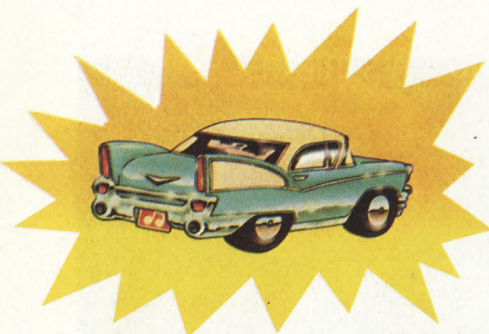
IL GIOCO DEL MESE: come hai potuto vedere negli ultimi due numeri, possono anche essere due, sia da bar che da casa; non ci sono problemi!

GLI ADVENTURE: sono un piccolo problema, perché in pratica non hanno una distribuzione ufficiale, ma sono affidati alla "buona volontà" di qualche negoziante che li acquista direttamente all'estero, per cui lo spazio loro dedicato rimarrà nelle debite proporzioni finché la situazione non muterà.

La rilegatura?

Ci sembra un problema ormai risolto ma se così non fosse scrivetecelo ancora, perché purtroppo a volte le prove che si fanno in legatoria non rendono i risultati di una certa naturale usura nel maneggiare una rivista.

YOUR COMPUTER?

Non ci dirai sul serio che graficamente ti piace di più della nostra rivista,

che preferisci le recensioni a "box", magari con foto in bianco e nero, o a due colori (cioè bianco e nero più un colore base), messe tutte di sbieco, con dei pezzi di schermo tagliati?
Grazie, Dario e... alla prossima: fa sempre piacere ricevere una lettera così approfondita!

QUALCHE CONSIGLIO SULL'ATARI

Cortese redazione di VG News, è la prima volta che vi scrivo dopo ben due anni di silenziosa lettura. Forse non vi ho mai scritto prima perché non ce ne è mai stato bisogno, adesso sì, però.
Quando sul numero di settembre diceste che il giornale avrebbe avuto un nuovo formato, non pensavo ad un cambiamento così radicale, VG come era prima mi andava a genio, pieno di notizie sul mondo del gioco elettronico e curiosità che talvolta estraniavano da quell'argomento, ma erano comunque molto simpatiche. Adesso vi siete fatti un po' troppo formali, o meglio, normali, cioè come una delle tante riviste che si trovano nelle edicole. Il n. 38 non mi è piaciuto affatto, mi rendo conto che non potevano più esserci le gialle e illeggibili classifiche che a me piacevano tanto, niente più listati e classifiche dei video games più votati o gettonati da noi lettori. Il n. 39 è già molto meglio, ho appena finito di leggerlo e spero si avvicinerà sempre più al suo predecessore. Resta comunque una splendida rivista. Bene, adesso che vi ho detto ciò che penso vorrei porvi alcune domande a proposito del mio Atari 130 XE.
1) Ci sono programmi specifici per il mio sistema? (a parte quelli prodotti su disco dell'Atari Italia).
2) Non potreste recensire un po' più di programmi per i computers Atari? Non sono abbastanza diffusi, forse?
3) Avrei intenzione di acquistare il drive, ma il mio negoziante me lo ha sconsigliato dicendo che non avrei trovato del soft su disco, è vero?
E con questo ho finito, vi mando un grosso ciao. Scusate gli errori di battitura.

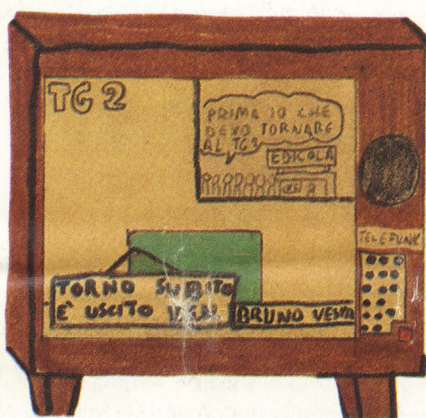
Damiano Mosi

Caro Damiano, ti ringraziamo per aver gratificato i nostri sforzi di miglioramento che hai notato nel numero 39 e che speriamo noterai sempre, in tutti i numeri a venire. VG come era strutturato una volta è stato a lungo una splendida realtà, ma purtroppo i tempi cambiano e si invecchia inesorabilmente, per cui è inevitabile cambiare.
Riguardo le rubriche di cui senti la mancanza, ti diremo che nel questionario stranamente solo uno si è lamentato della scomparsa delle classifiche dei più votati e gettonati, qualcuno (pochissimi) per la mancanza dei listati, mentre molti chiedevano ancora delle gare (anche senza premi!), anche se concordavano con l'eliminazione di quelle vecchie (ed illeggibili). Per quanto riguarda l'Atari, già dal numero 40 hai trovato qualcosa per il tuo computer, e cercheremo sempre di mantenergli un piccolo spazio dedicato, in proporzione alla sua diffusione, per il momento certamente minore rispetto ad altri computer.
Per i programmi, se intendi quelli gestionali per il momento dovrai accontentarti dell'Atari Italia, mentre per quanto riguarda i videogiochi, si sta assistendo ad un risveglio di interesse da parte delle software house, che normalmente però offrono solo prodotti su cassetta.

AUGURI...

Spett. Redazione di VideoGiochi, sono un lettore che ha seguito le vicende della vostra rivista dal remoto n. 2, e questa è la prima volta che invio una lettera; forse questa decisione scaturirà dal fatto che oggi mi sono trovato di fronte ad un radicale cambiamento rispetto a tutto lo sviluppo che ha subito la testata sino ad arrivare al n. 36.
Dopo aver letto il vostro "primo" numero, il 38, ho volto uno sguardo alla mia collezione di VideoGiochi e da essa ho estratto il "mitico" (secondo me) n. 11, ove c'era il compleanno della rivista; ebbene: vedere insieme una rivista piena di entusiasmo e di buoni propositi per il futuro (n. 11) e un'altra nella quale praticamente si ricomincia da zero (n. 38) mi ha fatto divenire molto malinconico; forse si potranno spendere pagine e pagine per trovare i motivi che hanno condotto la rivista alla forma attuale, però quello che spero è che non si spenga mai la passione che la rivista ha avuto per il mondo del videogioco e la passione che i lettori hanno avuto per la rivista. Vittime nel mondo dei Videogiochi ce ne sono state molte, forse troppe, non facciamone una di più. Ed è per questo che auguro alla vostra redazione di rinnovare, eguagliare e, spero, persino superare i fasti di quello precedente.
P.S. Auguri anche a Maurizio Miccoli che, a quanto mi risulta, è passato a Capo Redattore nella nuova redazione. Ciao.

Andrea Rimicci
Albisola Capo (SV)

Grazie degli auguri, caro Andrea, anche da parte di Maurizio, che ti ricorda buon recordman italiano a PENGUIN-KUN WARS.
Il numero 11 vedeva il mondo dei videogiochi nel suo pieno fulgore, e ciò si rifletteva logicamente anche sulla rivista: prova a guardare quante pagine di pubblicità conteneva quel numero!
Ora, la nostra sola forza siete voi, per cui se ci fosse un'altra "vittima", sarà in pratica un suicidio!

COME RISOLVERE IL PROBLEMA DEL SOFTWARE COPIATO?

Vorrei proporre a società come Mastertronic e Lago di duplicare i programmi originali su licenza delle case produttrici, complete di istruzioni in italiano. Per la diffusione proporrei i canali dell'editoria periodica cioè edicole e giornalai in genere, con un prezzo inferiore a quello di listino.
Anche se si tratta di un videogame, pubblicizzato con il nome originale, sarà credo cosa molto conveniente venderlo possibilmente ad un prezzo inferiore alle 10.000 lire. In questo modo gli introiti saranno sicuramente sufficienti da giustificarne il costo così basso. E sarebbe credo una ventata di ossigeno per noi qui al sud dove un videogame originale non lo si vede neanche con il cannocchiale. Infatti come in edicola, anche in apprezzati negozi specializzati come Melchioni o GBC non si vedono altro che copie pirata.
Cordiali saluti ed auguri per il giornale

Bianchi Gianfranco
Galatina (Lecce)

Qualcosa si sta già muovendo, caro Gianfranco: vedrai che il tuo consiglio non rimarrà inascoltato e presto troverai qualche sorpresa sfogliando le pagine della nostra rivista...

W LE CONSOLLE!

Carissimi di V.G., chi scrive è un accanito lettore della vostra rivista.
È da molto che la seguo e ne sono veramente soddisfatto!
Complimenti!!
Sono un felice possessore del Commodore 64, uno stupendo computer che però uso quasi esclusivamente per giocare. Nel numero 39 della vostro rivista avete presentato una stupenda consolle: SEGA MASTER SYSTEM e mi è venuta subito l'acquolina in bocca!
Così discutendo con i miei genitori ho deciso di comprarmi una consolle solo per giocare. Volevo chiedervi:
1) Usciranno altri giochi per questa consolle?
2) Ci sono delle altre consolle con la stessa memoria (o più), e grafica? Se sì quali?
Ve ne sono veramente grato.

Massimo Calabria
Abano Terme (PD)

Caro Massimo, anche a noi è venuta l'acquolina in bocca a vedere certi giochi di questa nuova consolle della Sega, per cui ti rispondiamo subito in breve:
1) Altri giochi sono previsti, ma non si sa ancora quali e quando usciranno: probabilmente tutto dipenderà dal successo commerciale dei primi. A proposito di questi possiamo darti i prezzi con più precisione: le cartucce da 1 Mega costano 69.000 lire, le "Sega-Card" 59.000, la consolle 349.000 lire e la pistola "LIGHT" 159.000 (con un gioco omaggio).
2) In Italia non ci sono altre consolle paragonabili a questa.
In Giappone e in U.S.A. pare che ci sia una consolle della Nintendo (altra famosa casa produttrice di coin-op) che sta spopolando: se qualcuno deciderà di importarla ve ne parleremo immediatamente.

Cari ragazzi, siete proprio incontentabili! Abbiamo ricevuto in redazione una valanga di telefonate di protesta, che asserivano che i videogiochi in gara erano troppo nuovi, soprattutto quelli da bar, e in alcune zone non si erano ancora visti!
Tutto ciò ci sembra un tantino esagerato e siamo sicuri che la situazione si sarà già aggiustata, anche se la distribuzione normalmente è differente secondo le varie zone della nostra penisola. Comunque, per non essere accusati di insensibilità, abbiamo deciso di darvi un mese in più di tempo anche per i videogiochi da bar e di non mettere in gara altri giochi; ma per il prossimo mese preparatevi: c'è OUT RUN che incombe!
In ultimo, vi ricordiamo i nostri due consigli preliminari: fate un pacco di fotocopie del tagliando (nella pagina qui a fianco), così ne avrete sempre di scorta e non rovinerete la rivista; se avete dei problemi riguardo le fotografie, procuratevi una macchina fotografica (o un amico che ce l'abbia) con la quale sia possibile regolare il tempo d'esposizione, che deve essere, per motivi tecnici legati al video, 1/5 di secondo o un tempo più lungo (1/8, 1/4 e così via).
Ricordatevi infine di indirizzare i record a:
VG GAUNTLET (o SFIDA AI CAMPIONI) — VIDEOGIOCHI NEWS — C. SO P.TA ROMANA 1 — 20122 MILANO.

Coin-Op: SFIDA AI CAMPIONI

Nonostante questo numero di VGnews sia stato chiuso in anticipo (causa problemi natalizi), sono arrivati in redazione già dei punteggi di tutto rispetto per Solomon's Key. Per la pestifera macchinetta della Capcom nessuno ha avuto il coraggio di pronunciarsi: qualcuno ci ha chiesto che senso aveva mandare un record di 60.000 punti adesso, quando tra un mese ne potrà mandare uno di 90.000 punti. Noi rispondiamo che nessuno vi vieta di mandarci uno o più record al mese ed è logico che si migliori man mano che passa il tempo, ma è sempre meglio premunirsi: si può essere primi questo mese con 60.000 punti e magari solo secondi il mese prossimo con 90.000; quindi, meglio non perdere le occasioni.

Altro rimprovero per i prigroni: i record arrivati sono quasi tutti di Milano, mentre questa sfida è stata pensata principalmente per dare la possibilità ai campioncini di tutta l'Italia di farsi un viaggetto gratis a Milano per conoscere i campioni e farsi conoscere, con una bella intervista su VGnews!
Forse non vi interessa tutto ciò?
Comunque, come al solito potete vedere riassunto il tutto nell'apposito specchietto riassuntivo, al quale si aggiunge una classifica per i punteggi già arrivati. Vi rammentiamo poi che lo scopo della gara non è solo fare il punteggio migliore, anzi, questo non è affatto necessario e comunque costituisce solo la prima parte della sfida.
Infatti coloro che si piazzeranno ai primi due posti al termine dei due mesi a disposizione riceveranno un abbonamento annuale a Videogiochi News e avranno la possibilità di venire a Milano, ospiti del Gruppo Editoriale Jackson per una giornata, per conoscere e sfidare il campione in carica, designato di volta in volta dalla redazione. Chissà che non riusciate a detronizzarlo e a diventare voi i nuovi campioni!
Quindi datevi da fare: una volta realizzato il record (o i record, se volete gareggiare in più videogiochi!), compilate in maniera chiara e precisa (in STAMPATELLO) il tagliando, che trovate nella pagina apposita, e allegate a questo due foto del record stesso, nelle quali sia visibile il punteggio nella classifica generale (con la propria sigla) nella prima, e nell'HI-SCORE visualizzato durante una qualsiasi fase di gioco, anche in "demo" (se non fosse possibile questa foto per la mancanza dell'HISCORE, cercate di fare uno scatto appena finisce la partita, prima che compaia la classifica generale) nella seconda.
Ogni mese verrà pubblicata una classifica parziale insieme alle foto dei record e di coloro che li hanno realizza-

1° punteggio a Solomon's Key

VIDEOGIOCHI NEWS
DIRETTORE RESPONSABILE Paolo Reina
DIRETTORE Diego Biasi
CAPOREDATTORE Maurizio Miccoli
REDAZIONE Giorgio Gorla, Luca Dossena, Luca Santorsola, Fabio D'Italia, Paolo Cardillo, Andrea Verona, Luca Mantegazza, Claudio Balzi
ART DIRECTOR Giovanna Ghezzi
IMPAGINAZIONE Anna Sirtori
FOTOGRAFIE Maurizio Miccoli, Carlo Scillieri, Andrea Verona

REDAZIONE
BY BYTE s.n.c.
Servizi per la comunicazione
Corso di P.ta Romana 1
20122 Milano
tel. 879992-870824

DIVISIONE PUBBLICITÀ
via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel. 6948.1 - Telex 316213 REINA I - 33436 GEJIT I
CONCESSIONARIA DI ROMA
Francesca Juvara UNION MEDIA S.r.l.
via G. B. Martini, 13 - 00198 ROMA
tel. (06) 8119803-4 - Telex 630206 UNION I
UFFICIO ABBONAMENTI
Via Rosellini, 12 - 20124 MILANO
tel. (02) 6880951
prezzo della rivista L. 2000 - Frs 3.00
prezzo per l'estero L. 4000
numero arretrato L. 4000 - Frs 6.00
Abbonamento annuo L. 18.000
per l'Estero L. 36.000
I versamenti vanno indirizzati a: GRUPPO EDITORIALE JACKSON S.P.A. via Rosellini, 12 - 20124 MILANO
mediante emissione di assegno bancario, o cartoline vaglia o utilizzando il c/c postale n° 11666203

DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
via Rosellini, 12 - 20124 MILANO
tel. 680368-680054-6880951.2.3.4.5
telex 333436 GEJ ITI
SEDE LEGALE
via G. Pozzone, 5 - 20121 MILANO

CONSOCIATE ESTERE
U.S.A.: GEJ Publishing Group Inc. 125 University Avenue
Palo Alto, CA 94301
tel.: (415) 3225885
U.K.: GEJ Publishing Ltd. 18 Oxford Street, London wir iaj - tel. (01) 4392931
telex (051) 21248
SPAGNA:
Jackson Hispania s.a.
Plaza Republica del Ecuador, 2
28016 MADRID - tel. 00/34/1/4579424
telex (052) 49371 ELOCE
FOTOCOMPOSIZIONE Bassoli
STAMPA LITHO 800
Concessionario esclusivo per la diffusione in Italia:
SODIP via Zuretti, 25 - 20125 MILANO
Spedizione in abb. post. GRUPPO III/70
Autorizzazione alla pubblicazione:
Trib. di Milano n. 455 del 27/12/1982

ti, quindi mandateci anche una vostra foto, possibilmente a colori.
In casi di punteggi alla pari, sarà avvantaggiato quello con il timbro postale più vecchio. Per ogni controversia riguardo tagliandi incompleti, foto non chiare, ecc., varrà unicamente il giudizio insindacabile della redazione.

P.S. PER I GESTORI

Se la sala giochi, il bar, o "altro" dove avete effettuato il record è un luogo particolarmente bello, non è escluso che trovi un posticino nella nostra apposita rubrica dedicata alle interviste: ditelo al vostro gestore!
A buon intenditor, poche parole!

Nome gioco	Punteggio minimo d'ammissione	Campione da sfidare	Termine d'invio del record	Documentazione del record
Solomon's Key	500.000 punti	Maurizio Miccoli	31-1-1987	Tagliando 2 foto del record 1 foto vostra
Rush & Crash (o Speed Rumbler)	50.000 punti	Emanuele Bellini	31-1-1987	
Momoko	200.000 punti	Luca Santorsola	28-2-1987	
Bubble Bobble	200.000 punti	Luca Santorsola	28-2-1987	

ginalità del gioco stesso, presentando nome del gioco e della casa produttrice originale (no alle copie!).
Saranno ammessi alla sfida tutti i record effettuati entro il 28 febbraio 1987 (farà fede il timbro postale) e comunque pervenuti a VG news non oltre il 10 marzo 1987; i risultati finali saranno pubblicati sul numero di aprile di VG news, mentre i parziali verranno comunicati di mese in mese.
Per ogni gioco della sfida sarà stilata una classifica dei tre migliori punteggi.

Ad essi verranno riservati:

1° PUNTEGGIO:
1 abbonamento annuale a Vg news
1 gioco su cassetta LAGO
1 gico su cassetta MASTERTRONIC
2° PUNTEGGIO:
1 abbonamento annuale a VG news
3° PUNTEGGIO:
1 gioco su cassetta MASTERTRONIC o LAGO
Eccovi quindi uno schema riassuntivo dei giochi interessati alla sfida:

NOME GIOCO	PUNTEGGIO	NOME SFIDANTE	PROV.	DATA
SOLOMON'S KEY	4.721.000 2.664.110	ORAZIO DI MAGLIE STEFANO DE FINIS	MI MI	4/12/86 25/11/86

Stefano De Finis, autore del 2° miglior punteggio a Solomon's Key

NOME GIOCO	(distributore)	SISTEMA
STARQUAKE	(Jackson Soft in edicola)	CBM 64
SANXION	(Mastertronic)	CBM 64
DRAGON'S LAIR	(Mastertronic)	CBM 64
TRAILBLAZER	(Mastertronic)	CBM 64
ANTIRIAD	(Lago)	SPECTRUM 48
GALVAN	(Mastertronic)	SPECTRUM 48
BREAK THRU	(Mastertronic)	SPECTRUM 48
TRIZONS	(Jackson Soft in edicola)	C 16
TRAILBLAZER	(Mastertronic)	C 16
WINTER EVENTS	(Lago)	C 16
TRAILBLAZER	(Mastertronic)	ATARI 800
S.W.A.T.	(Mastertronic)	ATARI 800
DISC WARRIOR	(Jackson Soft in edicola)	MSX
CYBERUN	(Mastertronic)	MSX
GROG'S REVENGE	(Mastertronic)	MSX

Inoltre, tra tutti i punteggi classificati, coloro che vanteranno la maggior "anzianità" in assoluto, cioè quelli con il timbro postale più vecchio, riceveranno:

1° PUNTEGGIO PIÙ VECCHIO:
- 1 personal computer EPSON HX 20
  2° PUNTEGGIO PIÙ VECCHIO:
- 1 joystick "M1-GUN" MASTERTRONIC
  3° PUNTEGGIO PIÙ VECCHIO:
- 2 giochi su cassetta MASTERTRONIC o LAGO

P.S. Vi ricordiamo ancora che il termine per l'invio dei record è il 28 febbraio 1987 e che la documentazione completa di ogni record deve essere costituita da: TAGLIANDO, DUE FOTO del RECORD e UNA FOTO VOSTRA.
Sotto con i joystick, allora, se volete vedervi pubblicati su VG news!

A casa: VG GAUNTLET

Vi ricordiamo il regolamento della sfida sui videogiochi da casa, in collaborazione con la Lago e la Mastertronic.
Coloro che vogliono parteciparvi devono documentare i loro record con due foto da allegare al tagliando che si può trovare nella apposita pagina (lo stesso che dovete utilizzare per la "SFIDA AI CAMPIONI": basta apporre una crocetta nella casellina "CASA"); in una foto dovrà essere ben visibile il punteggio, quando è possibile, nella classifica generale, affiancato dal nome completo del concorrente, mentre l'altra deve documentare l'ori-

TAGLIANDI, TAGLIANDI!!!

Questi sono i tagliandi per poter partecipare attivamente alla vita della TUA rivista preferita: puoi ritagliarli o fare un mucchio di fotocopie (così non rovini la rivista), e poi spedirli direttamente a:
VIDEOGIOCHI NEWS - Corso di Porta Romana, 1 - 20122 MILANO-MI

Vgn's Gare

CASA ☐ FUORI ☐

IMPORTANTE: INCOLLATE LE FOTO DEL RECORD AL TAGLIANDO CON DELLO SCOTCH!

NOME GIOCO ....
PUNTEGGIO ....
TEMPO IMPIEGATO ....
N° QUADRO RAGGIUNTO ....
VITE INIZIALI .... VITE EXTRA ....
LIVELLO DIFFICOLTÀ ....
MARCA GIOCO ....
SUPPORTO (VG CASA) ....
COMPUTER (VG CASA) ....
SALA GIOCHI (VG FUORI) ....
NOME GIOCATORE ....
VIA .... CAP ....
CITTÀ .... PROV ....
DATA DI NASCITA .... TEL. ....
NOTE ....

VIDEO BAZAR

TESTO ANNUNCIO ....
....
....
....
....
....
....
NOME ....
INDIRIZZO ....
TEL. (   ) ....

RECORDS' GALLERY

Come promesso, riecco lo spazio dedicato ai vostri record nei videogiochi non compresi tra quelli in gara, finalmente con qualche bella foto che documenta sicuramente e perennemente il risultato dei vostri sforzi.
Vi ricordiamo che sono ammessi tutti i videogiochi, da casa o da bar: basta che la foto del record sia chiara e che magari sia accompagnata da una foto vostra; potreste ritrovarle pubblicate entrambe. Una splendida maniera per pavoneggiarvi con i vostri amici!

Luca Santorsola si sta allenando a Bubble Bobble, ed ecco i risultati...

Un megarecord di Emanuele Bellini a Slap Fight

CORRISPONDO con "Avventurieri" possessori di un C64 per scambiare consigli ed idee. In particolare per Hobbit, Hulk, Gremlins, Lucifer's realm. Andrea Mura Via Fazioli 18 - 60123 Ancona (An) tel. (071) 200241 orario pasti

VENDO Consolle Atari 2600 + imballaggio e instruzioni Originali + 2 Joystick + 4 Cartucce — il tutto in ottimo stato a L. 250.000 Celia Massimiliano Via N. Machivelli 31 - 95047 Paternò (Cr) tel. (095) 842027

VENDO Consolle Intellivision + cassette di Soccer, Space armada Triple action, Basket, Mouse trap a L. 550.000 trattabili. Stato generale ottimo. Pennestri Andrea Via Manfredi 112 - 29100 Piacenza tel. (0523) 754103 Orario 13.00-15.00

VENDO Atari CX 2600 + 2 Cartucce (Tennis — Space invaders) + Manuale istruzioni + Joystick a L. 300.000 il tutto quasi nuovo e ben funzionante. Manolo Albonetti tel. (071) 916023

VENDO Base Mattel Intellivision + 5 giochi tutto in confezione originale con istruzioni al modico prezzo di 150.000 lire trattabili! Mauro Poloni Via Valpredina 24069 Cenate sopra Bergamo tel. (035) 956416 dopo le 20.

CERCO Drive 1541 per commodore 64 in buone condizioni. Gianni Mazzesi Via Cella 329 - 48020 S. Stefano Ravenna tel. (0544) 573529 Orario 17-21.

VENDO Collezione "Videogiochi" dal 1° numero — inoltre grandi raccolte delle più diffuse riviste di hifi-video, computer e musicali a prezzi modici. Roberto Colaneri Via Circuito 40 - 65100 Pescara tel. (085) 24100 ore pasti.

CERCO Possessori modem per rscambio esperienze ed eventualmente programmi se possedete un computer Atari. Barozzi Luca Via Del Casaletto 521 00151 Roma tel. (06) 5370431 Orario 15/21

CERCO Software midi per Spectrum 48K e Software per MSX (Yamaha CX5).
Daniele Zambrini Via T. Tasso 40026 Imola (BO) tel. (0542) 34332

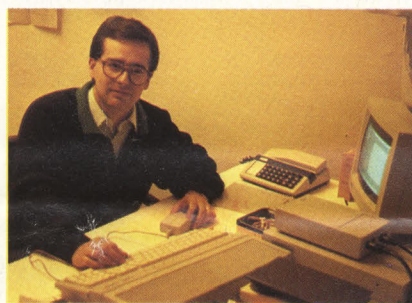
A.A.A. CLUB Commodore Calabria cerca indirizzi e numeri telefonici per comunicazioni via moden per mandare avanti la nostra idea. Astengasi gente poco serie svogliata, grazie. Gianluca Monteforte Via Città 2000 Pace 87100 Cosenza (CS) tel. 37353 Orario pasti

VENDO Computer Philips MSX 8020 80K ram, completo di registratore, cavatti, manuali e un centinaio (circa) di video games. Il Computer è nuovissimo, acquistato nel giugno '85, usato fino a dicembre, tenuto sempre nell'imballaggio originale; gli interessati possono telefonare allo 0583/936248 chiedere di Nico oppure scrivere a
Cerri Nico
Via di Corte Bertolucci n 3
55012 Capannori (LU)

PROGRAMMERS:

Adventures made in Italy.

Nel numero 38 di VG news è stata pubblicata la recensione di "2030 Radio Killer", un'adventure per Atari 130 e 800. Malgrado il gioco sia ambientato a New York e il suo titolo suoni un po' esotico, esso è stato concepito e realizzato da due italiani ed è prodotto e distribuito dalla Lago, softwarehouse anch'essa italiana, che non ha più bisogno di presentazioni (v. intervista nel n. 38 di VG news).
Trovare un videogioco nostrano tra i mille stranieri è cosa piuttosto rara; dagli USA, dalla Gran Bretagna, dalla Germania ogni mese arrivano carrettate di adventure, giochi di simulazione, ecc., mentre a casa nostra sembra nessuno abbia pensato di programmarne uno. Naturalmente, nessuno tranne i due autori di "2030 Radio Killer": Doriano Benaglia e Daniele Guarino.
Doriano ha 34 anni, è sposato con prole, vive a Monza e lavora in una banca. Daniele, invece, è più giovane; ha 24 anni ed è laureando in scienze economiche bancarie presso l'Università Cattolica di Milano.

VG - Perdonate la curiosità, ma ci sembra che le vostre attività c'entrino ben poco con i videogiochi. Come vi è venuto in mente di realizzarne uno?
Daniele - In realtà, l'idea non è mia, ma di Doriano; lui ha scritto la storia e disegnato i vari quadri. Io l'ho aiutato nel realizzare il supporto tecnico di programmazione: routine di caricamento, interfaccia utente...
Doriano - È vero che ho scritto la storia e realizzato le pagine grafiche, ma senza l'aiuto di Daniele — che è un bravissimo programmatore — sarei riuscito a fare ben poco.
VG - In genere quasi tutti gli adventures sono ambientati in dimensioni fantastiche, in mondi incantati popolati di mostri, streghe e maghi, belle fanciulle da salvare e tesori favolosi da recuperare. Al contrario, la vicenda di "2030 Radio Killer" si svolge a New York, in un futuro neanche troppo lontano. Ti sei forse inspirato al soggetto di qualche libro o film per creare la tua storia?
Doriano - No, direi che è tutta farina del mio sacco. Però, ammetto di essere un avido lettore di fumetti, di ogni genere; casa mia ne è piena. Tra i tanti preferisco le avventure di Flash Gordon e mi piacciono molto i personaggi della Marvel Comics: Devil, i Fantastici 4, l'Uomo Ragno.
Dalla storia di "2030 Radio Killer" vorrei addirittura trarre lo spunto per scrivere un libro, ma il lavoro non mi lascia molto tempo libero.
VG - Avete incontrato molte difficoltà nel realizzare "2030 Radio Killer"?
Daniele - Soprattutto difficoltà tecniche. Non siamo certo programmatori professionisti e nessuno di noi due pensa certo di vivere facendo videogiochi.

"2030 Radio Killer" è scritto in BASIC, non c'è animazione e, rispetto a certe adventures straniere, l'interfaccia utente è molto semplice. Comunque, realizzare "2030 Radio Killer" è stata un'esperienza utile e ci servirà certo per il futuro.
VG - Avete già qualcosa nel cassetto o pensate ad una nuova release di "2030 Radio Killer"?
Doriano - Non abbiamo niente di pronto, ma stiamo lavorando intorno all'idea di un altro adventure. Personalmente sto preparando la grafica e l'interfaccia utente per un programma di scacchi per l'Atari 800 e 130XL e ho intenzione di provare a scrivere dei programmi di grafica sempre per Atari.
A una versione migliorata di "2030 Radio Killer" non ci avevamo pensato: forse la prepareremo più avanti.
VG - In Italia, di gente come voi che si cimenta nella realizzazione di videogiochi a un certo livello ce n'è pochissima. Non vi sentite delle mosche bianche?
Daniele - Creare un videogioco non è poi così difficile come si pensa. Di persone con la capacità tecnica e la fantasia necessarie sicuramente ce ne sono molte anche nel nostro paese. Esistono altri problemi molto più grossi; per esempio il fenomeno della pirateria. Non è un mistero che qui in Italia, più che all'estero, da quando esce un nuovo prodotto non passa molto tempo che tutti ne hanno una copia; di conseguenza i negozianti comprano pochissimo e il mercato non decolla. Chi è in grado di fare un videogioco di ottima qualità ci rinuncia, perché sa in partenza di non guadagnarci niente.
VG - Ma voi il vostro videogioco l'avete realizzato e avete trovato chi ve lo commercializza.
Doriano - Con quelli della Lago ci siamo intesi subito; si sono dimostrati disponibilissimi e ci hanno dispensato suggerimenti preziosi. Per loro produrre un videogioco tutto italiano è stato un esperimento utile, come per noi farlo.
Daniele - In effetti, la nostra si può considerare un'esperienza pilota.
Siamo anche impegnati in altri fronti. Doriano ed io siamo soci di un Atari Clu, con sede a Monza. Al contrario di molto altri club, veri e propri covi di "pirati" del software, nel nostro lo scambio di programmi è limitato a quelli realizzati dagli stessi soci, mentre si organizzano attività di tipo didattico come riunioni, corsi, ecc.

Giorgio Gorla

ADVS' H•E•L•P

Puntuali come sempre, riecocci all'appuntamento tanto atteso da tutti gli ADVENTURE — MANIACI ovverossia l'angolo degli HELPS.
Anche questo mese tante e tante dichieste di aiuti su quelle che sono le adventures del momento, vale a dire quelle della INFOCOM (tanto per cambiare) e quelle graficamente più appariscenti.

TERRORMOLINOS

Roberto Nunzi di Brescia ci scrive: "Ho parecchi problemi nel risolvere TERRORMOLINOS; datemi qualche suggerimento".
Bene, caro (si fa per dire) Roberto la tua richiesta è troppo generica. Cosa dovrei fare, darti la soluzione? Mi sembra esagerato no? Comincia intanto col capire, se già non l'hai fatto, (ma credo di no) che per avere tutta la famiglia al completo devi chiamare anche la figlia e cioè: CALL DOREEN. Mi sembra di averti aiutato parecchio. Ora prosegui fino al prossimo help.

SPELLBREAKER

Ettore Mancini di Perugia chiede come fare per salire sulla collina in SPELLBREAKER. OK, usa l'incantesimo che ferma il tempo. I sassi si fermano e tu passi.
A questo punto volendo fare il crudele non ti direi più niente (e vorrei vedere come faresti ad entrare nella baracca), ma come certo saprai sono molto generoso, quando non si tratta di soldi, e ti elargisco un altro prezioso consiglio: usa l'incantesimo PERFECTION contro la baracca e prendi subito il cubo all'interno. Contento dell'omaggio?

WISHBRINGER

Riccardo Brusi di Pesaro vuole un aiuto per WISHBRINGER.
Domanda: "Come faccio ad entrare nella torre?".
Risposta: "Arrangiati"
Deluso? Anch'io da te! Ma che razza di avventuriero sei? Non capisci che dando il cappello al pellicano otterrai da lui la parola magica per abbassare il ponte levatoio? Comunque non hai proprio tutti i torti. Era difficile!

RED MOON

Andrea Ferri di Cernusco sul Naviglio (MI) ci chiede: "Sono nella stanza delle luci in RED MOON e non so cosa fare per non rimanere abbagliato". Facile, getta la palla nera nella stanza e le luci si spegneranno.
Consiglio bis, sempre su RED MOON, per Virgilio Canobbi di Milano, che non riesce ad uccidere la mummia nella stanza dei sarcofagi.
Sono sicuro, caro Virgilio, che hai provato con la spada. Niente di più sbagliato. Hai provato con la parola magica? Come? Dov'è la parola magica? Diamine, è sul libro che hai trovato nella torre. Cosa? Non l'hai ancora trovato? Beh, allora datti da fare o smetti con le adventures.
E dopo questi HELPS, vogliamo darvi un piccolo consiglio sulla prossima adventure da acquistare, che noi abbiamo ricevuto da pochi giorni direttamente dall'Inghilterra.

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS

Chi di voi ha avuto la fortuna di provare a cimentarsi con un'adventure della INFOCOM, avrà senza dubbio notato che tali giochi posseggono un tale tasso di "classe" da oscurare qualsiasi altro prodotto concorrente, nonostante che nessuna adventure Infocom possegga la più minima traccia di grafica (per altro sempre inutile).
La quantità di vocaboli usata, le descrizioni minuziose (attenti però a conoscere la lingua inglese), il sense of humor, le difficoltà ben congegnate e mai insensate, spiegano il perché tali adventures sono oggi considerate il "non plus ultra" nel settore.
Uscita da pochissimo tempo e già entrata nelle top 10 delle classifiche del settore specializzato negli USA è LEATHER GODDESSES OF PHOBOS, una nuova avventura che ambienta la sua trama a cavallo tra il nostro pianeta e Marte.
Qui impersonerete un giovane che, entrato in un pub per bere una birra, si ritrova poco dopo prigioniero in una cella di un pianeta a lui sconosciuto.
È da qua che inizieranno le vostre peripezie per salvare la terra dall'invasione aliena delle dee in pelle del pianeta PHOBOS.

La particolarità più divertente di questo gioco è che per la prima volta la INFOCOM permette a voi di scegliere il tipo di linguaggio da usare durante l'avventura e cioè: pulito, colorito o un po'... piccante; così dato che vi incontrerete con delle splendide fanciulle in un harem di un sultano, il mio consiglio è (se avete la giusta età) di optare per la terza soluzione.

Il pacchetto di LEATHER GODDESSES OF PHOBOS contiene oltre al dischetto, anche un divertentissimo fumetto da leggere con gli appositi occhialini acclusi per gustarne eccitati la favolosa tridimensionalità.

Come se non bastasse avrete a disposizione una "tavolozza" con otto cerchi i quali, una volta grattati con una moneta, riveleranno i corrispondenti otto odori nei vari luoghi in cui il testo dell'adventure vi chiederà di farlo.

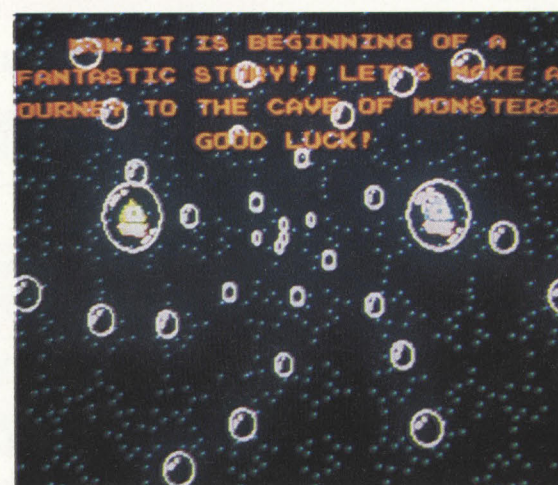
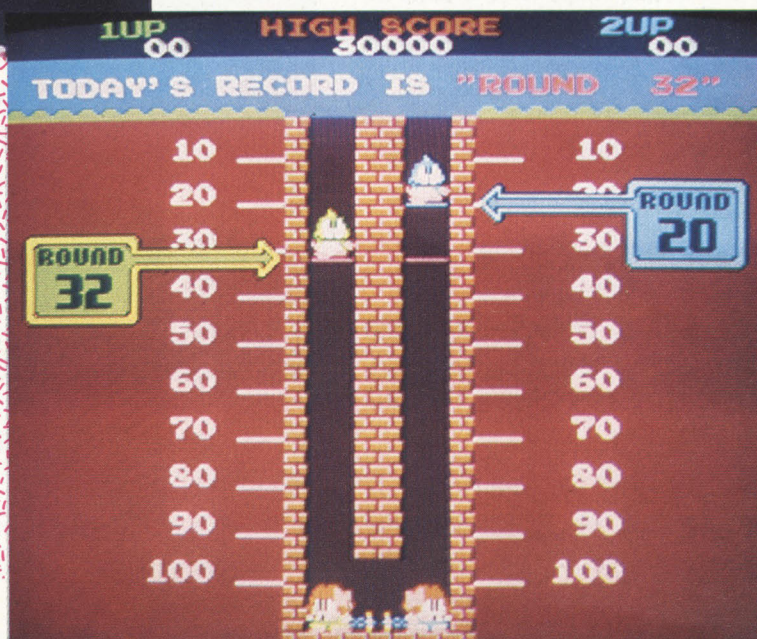
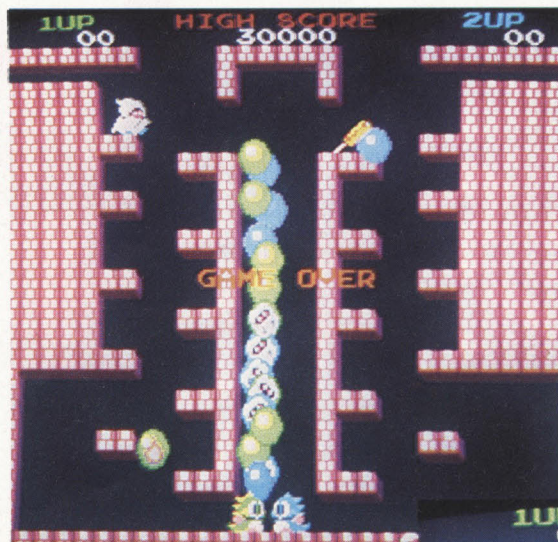
Insomma, ditemi voi se questo non è davvero il massimo!

a cura di Claudio Balzi

il gioco del mese

BUBBLE BOBBLE

(TAITO 1986)

Non c'è niente da fare: anche la Taito assieme alle famosissime Capcom, Bally Midway, Sega, Konami, sta proponendo novità eccezionali nel campo dei videogiochi. Certamente ricorderete il coin-op che ha fatto parlare molto di sé trattandosi di un "ritorno alla grande": Return of the Invaders! Questo gioco ha avuto un grosso successo sia per la sua grafica "metallica", sia per la sua diversità di velocità e di movimento rispetto agli antenati; altro gioco che ricordiamo con piacere è la versione del gioco del filone di Xevious, Wivern F-O, che utilizzava il meglio di tutte le versioni delle altre case viste sino ad allora. Arriviamo quindi alle ultime novità di quest'anno con Baluba-Louk e l'ormai notissimo Bubble Bobble. È di questo che sentiamo il bisogno di occuparci in questo numero proponendolo coin-op del mese. Il gioco in se stesso non richiede particolari attitudini da parte del videoatleta soprattutto per quanto riguarda la meccanica del gioco, ma con l'avanzare dei quadri è necessaria una certa dose di bravura, in particolare di capacità strategiche. Il kit del gioco è del filone di Mario & Luigi, vale a dire che si ha la possibilità di giocare da soli o in due contemporaneamente. I personaggi sono due graziosi draghetti uno rosso e l'altro azzurro: noi abbiamo a disposizione per manovrarli un joystick e due pulsanti; uno ha la funzione di produrre bolle, con le quali potremo imprigionare i nemici e quindi catturarli, mentre con l'altro potremo saltare qua e là nel quadro per dileguarci o prendere tutto ciò che è utile per aumentare il nostro punteggio, ma soprattutto per ottenere il recupero di oggetti che verranno utilizzati dal nostro personaggio. Lo scopo del gioco è di liberare due bambine che sono state imprigionate con grosse catene nelle viscere della terra, presidiate da un vero e proprio esercito, il quale farà di tutto per tenerle prigioniere. Per accedere alla stanza finale dovremo passare ben 100 quadri: questi hanno forme geometriche ben definite, sotto forma di labirinti. In ogni quadro ci sono due punti fissi: nel primo appaiono degi oggetti dai quali otteniamo solo punti (sotto forma di frutta, come banane, mele, uva, oppure oggetti vari come bicchieri, saponette, torte); nel secondo punto magico avremo armi utili per i nostri draghetti, per difenderci dagli attacchi dei nemici. In questo punto magico appaiono sovente tre oggetti utilissimi, una scarpa e due tipi di caramelle, una rossa ed una azzurra. La scarpa ha l'effetto di far camminare più velocemente i nostri draghetti, che possono quindi raggiungere gli oggetti e i nemici in minor tempo (cosa molto utile, dato che, anche se non viene segnalato, c'è un tempo limite in cui conviene finire il quadro, altrimenti comparirà una specie di balenottera bianca invulnerabile, che verrà velocemente alla nostra caccia). Le caramelle hanno un diverso effetto secondo il colore: quella rossa serve per produrre bolle più rapidamente, mentre quella azzurra dà la possibilità di avere un raggio di azione più lungo nel lancio delle stesse. Se compare una specie di ampolla, cercate di raccoglierla, perchè vi farà concludere il quadro trasformandolo in fiori, ciambelle, ecc., che se riuscite a cogliere tutte entro il tempo prestabilito vi daranno un bonus di 100000 pts.; al contrario, non terminandolo, otterrete solo, per ogni fiore (o qualsiasi altra cosa apparsa) 500 pts. ciascuno. Oltre alle scarpine e alle caramelle appaiono altri oggetti quali

anelli, corone, collane, un campanello, bastoni, croci e scrigni: cercate di prendere in particolare gli oggetti con i quali si ottengono dei bonus utili per aumentare il punteggio. I più facili da prendere sono i bastoni che hanno svariati colori: bianco, azzurro, marroce, rosso, arancione; tutti, una volta presi, offriranno al termine del quadro giganteschi oggetti come torte, panettoni etc., e, a seconda dell'oggetto dato, tutte le bolle che saranno presenti in quel momento si trasformerano nell'oggetto corrispondente, ma in miniatura. Stesso procedimento hanno gli scrigni, i quali al contrario offrono sempre dei diamanti il cui valore varia dai 50000 ai 70000 pts. Per quanto riguarda le vite extra si ha la possibilità di guadagnarne componendo la scritta EXTEND con le lettere che otteniamo durante il gioco, oltre a vincerle a 50000 e 250000 pts. ed a ogni milione raggiunto. Speriamo di avervi "stuzzicato" abbastanza: sicuramente avremo l'occasione di parlare ancora degli altri oggetti e dei numerosi trucchi che questo splendido gioco nasconde. Non vi anticipiamo nulla per quanto riguarda il finale, perché altrimenti vi rovineremmo la sorpresa; vi diciamo solo un piccolo accorgimento per continuare la partita dal punto in cui siete arrivati: basta introdurre altri gettoni prima che muoia l'ultimo omino.

Luca Santorsola

LEGENDARY WINGS

(CAPCOM 1986)

Anche in occasione di quest'ultimo videogioco la CAPCOM si è confermata: grafica eccellente e difficoltà superiore, il tutto conglobato in una vivace situazione di gioco; requisiti che, a nostro parere, sono fondamentali per divertirsi e dimostrate le proprie capacità.
Bisogna anche aggiungere la notevole fantasia usata per programmarlo: troviamo uno, anzi due uomini alati (si può giocare anche in due contemporaneamente) che combattono contro astronavi, basi terrestri ultramoderne, stranissimi animali, statue di un passato ormai remoto e chi più ne ha, più ne metta. Teatro di tutto questo, splendidi scenari di stile mitologico fra rovine di civiltà misteriose, montagne, scogliere a picco sul mare, per finire in oscure caverne; insomma, una ottima fusione fra passato e futuro. Prima di addentrarci nel vivo del gioco spieghiamo molto brevemente i comandi: oltre al solito joystick a otto posizioni, che permette di muoverci per tutto lo schermo, abbiamo 2 pulsanti, uno con il compito esclusivo di sparare, mentre l'altro serve a lanciare le bombe a terra o per saltare, secondo che ci troviamo in uno schema a scorrimento verticale, od orizzontale. I due essere alati, che si differenziano per il diverso colore della loro tunica (verde o blu), iniziano la loro avventura fra scogliere con delle punte a forma di terribili teste, che improvvisamente si animano, osservandoci con ghigno famelico (non fanno comunque nulla); improvvisamente però arrivano delle formazioni di otto astronavi le quali, se distrutte tutte, ci daranno o un bonus di 500 punti oppure una lettera P che se opportunamente presa ci darà uno sparo più veloce e più potente, (in successione: sparo più veloce, sparo doppio, sparo laser triplo, sparo laser singolo ma potentissimo), quindi dopo aver trovato vari basi terrestri che colpiremo con colpi a terra, arriveremo a tu per tu con un'enorme e bruttissima faccia che spalancherà le fauci, tentando di inghiottirci; se lo farà niente male, ci troveremo sottoterra (DANGER): una caverna a tre piani con una moltitudine di strani cavallucci marini muniti di un corno, che se non uccideremo subito ci spareranno un colpo di fuoco e delle specie di polipoidi dai corti e veloci tentacoli e dal robusto guscio che hanno il compito di disturbarci, fino ad arrivare davanti a un mostro stranissimo, dopo essere caduti dal pavimento della caverna che improvvisamente ha ceduto; questi ci sparerà dei colpi facilmente scansabili, e non è un gran problema piazzare una raffica di colpi per distruggerlo. Attenzione però, perché questo schema è a tempo (timer 600, segnato in alto a sinistra nello schermo). Ritorneremo, poi, nello schema iniziale buttati letteralmente fuori dalla bocca del mostro che ci aveva risucchiato, incontrando subito una serie di statue ai lati dello schermo che lanceranno, a

mo' di siluri, le loro possenti braccia, per fortuna distruggibili come le loro teste, quindi arriverà una astronave circondata da altre che si muovono in circolo intorno a questa principale, che è l'unica vulnerabile; questo è forse il punto più difficile del gioco, specie nei livelli avanzati perchè saremo bersagliati da un nugolo impressionante di colpi.
Si troveranno poi tre sfingi, che celano, sotto una a caso, un quadro bonus, nel quale saremo risucchiati come la volta precedente; il bonus consiste nel prendere tutti i forzieri sparsi nella grotta (che danno 200 punti), fra enormi stalattiti e stalagmiti, nel tempo messo a disposizione (timer 600); bisognerà

però fare attenzione perché lo schermo ha uno scroll automatico in avanti e si rischia perciò di rimanere schiacciati contro le parete della caverna. Un ultimo appunto: sparando contro le pareti si potrà trovare o la lettera P oppure delle astronavi che spareranno quasi immediatamente.

Tornati per la seconda volta in superficie, dopo aver superato un passaggio abbastanza difficile fra statue dorate a forma di uccello indistruttibili e astronavi vulnerabili per pochi attimi, troveremo prima 2 mosconi giganti ed infine 2 enormi uccellacci immobili di color marrone che verranno distrutti con quattro colpi a terra sulla testa di ciascuno (2000 pt.).

Finalmente i nostri due protagonisti entreranno nel palazzo del mostro finale (BOSS) planando verso l'ingresso. All'interno del palazzo incontreremo una specie di polpo da distruggere subito come gli altri simili che troveremo durante il percorso, perché ci lancia contro un colpo infuocato con una traiettoria a parabola molto insidiosa; si aprirà quindi una porta, che scoprirà un palazzo all'interno ultramoderno, disposto su tre piani. Si troveranno oltre ai polpi fasci di luce non facili da passare e comunque da non colpire perché si ingrosseranno sempre di più, dei missili, che improvvisamente partono dai soffitti e piccoli robot a forma ovale sospesi nell'aria, che lanciano improvvisi colpi laser; superato tutto questo arriveremo di fronte al mostro, una specie di robot incassato tra due colonne, distrutto il quale avremo terminato la 1ª area: compare infatti una scritta che ci dirà che mancano quattro aree per arrivare al vero e proprio capo (il terribile DARK). La 2ª area ricalca grosso modo le situazioni della prima, anche se cambia il paesaggio e qualche astronave e logicamente sarà più difficile, comunque le spieghiamo seppur brevemente: lo sfondo sarà un mare con delle rovine sommerse, quindi delle piramidi indistruttibili, una faccia enorme un po' diversa da quella precedente, ancora il mare, tutto questo "farcito" da astronavi, sempre più pericolose; ci saranno in seguito dei cobra, in perfetto equilibrio su delle isolette, che lanciano tre colpi misteriosi, arriveremo al quadro bonus, celato questa volta sotto uno dei tre uccelli verdi; dopo una scogliera ci sarà un diavolo verde indistruttibile che ci getterà contro delle astronavi, i soliti due mosconi e i due uccellacci (questa volta di color verde) a guardia di un secondo palazzo ben più difficile del primo da oltrepassare. La 3ª, 4ª e 5ª area le lasceremo scoprire ai nostri lettori più bravi e testardi; diremo solo che chi le passerà avrà salvato il mondo dal terribile DARK, che in realtà non è per niente impegnativo da distruggere, almeno giocando in coppia.

Luca Dossena

JOHNNY REB II

LOTHLORIEN per C64
Prezzo: L. 19.900

21 luglio 1861: gli eserciti unionista e confederato iniziano a sparare l'uno contro l'altro; è appena iniziata la Guerra di Secessione, considerata il primo vero conflitto moderno, che oppone per la prima volta due schieramenti i cui effettivi toccano o superano il milione. Volendo rimanere fedele alla realtà, la Lothlorien, ci offre la possibilità di controllare uno ad uno i 2 milioni e passa di nordisti e gli 850000 e rotti sudisti. Scherzi a parte, in questo strategy game, ispirato appunto allo scontro militare che durò fino al 1865, ci si deve più semplicemente occupare della zona di giurisdizione di una compagnia (come già detto unionista o confederata a seconda della scelta) attaccata da una soverchiante forza nemica, in attesa di rinforzi. Nella zolla di terra in cui i "nostri" si sono insediati si possono incontrare corsi di fiumi, montagne, case e ponti, ma il particolare più interessante è che sin dall'inizio ogni parametro di gioco può essere ridefinito, con una grande vastità di opzioni disponibili, oppure potete lasciare tutto immutato. Si inizia a giocare: a occupare circa 3/4 dello schermo è l'inquadratura di una sezione del campo di battaglia, il quale può essere visionati in ogni suo recondito angolo, poiché muovendo il cursore apposito l'inquadratura muta: ecco che intravediamo le nostre forze schierate e divisibili in quattro unità: fanteria, artiglieria, cavalleria e rifornimenti (che non possono combattere per ovvi motivi) rappresentate da icone quadrate. Direi di darci da fare subito, le truppe nemiche incalzano: inquadriamo col cursore un reparto a scelta e premiamo il pulsante; subito ci vengono fornite le sue caratteristiche, quali disponibilità di munizioni, forza, morale, efficienza. A questo punto decidiamo di impartire i comandi: possiamo ordinare al plotone di trincerarsi, avanzare (sparando o meno), caricare, sparare, ben sapendo che non tutte queste azioni valgono per tutte le unità (si è mai visto un cavallo trincerarsi in un fossato?). Inizia così una paurosa e furiosa battaglia in cui saranno sacrificate molte vite umane; nonostante questo bisogna attenersi al proprio ideale e perseverare fino all'ultimo per conseguire la vittoria, che è la cosa più importante. Dovrete compiere scelte rischiose e della massima gravità, ma in definitiva poter comandare un esercito è appagante e la Lothlorien lo rende ancora più stimolante per la comprensibilità e la varietà che ci offre. Il gioco non è difficilissimo (soprattutto se giocato nella versione a un giocatore), richiede comunque intelligenza e senso tattico e infonde la necessaria grinta per poter urlare: "Ragazzi, all'attaccooo!!!"

Paolo Cardillo

THE CHESS GAME

EAGLESOFT per MSX 64K
Prezzo: L. 19.900

Nella pur ricca e varia biblioteca di software per il sistema MSX non poteva certo mancare un classico come il gioco degli scacchi (sempre che di gioco si possa parlare).
Quanti di voi, esperti scacchisti, hanno provato personalmente il confronto con una macchina intelligente, sapranno come questo sia difficile, se non impossibile, vincere, e questo CHESS GAME non fa che confermare la regola.
Ciò che rende questa versione degna di essere recensita è la facilità d'uso e la varietà di opzioni.
Esaminiamole insieme.
Dopo il caricamento è possibile una tripla scelta: analisi, inizio di una nuova partita o caricamento di una già iniziata.
L'analisi consiste nel modificare la posizione dei pezzi nella scacchiera a piacere, potendo quindi creare problemi in grado di verificare la potenza del programma o semplicemente emulare le situazioni in cui si sono trovati i grandi maestri di questo antichissimo gioco.
Iniziando una partita è possibile la scelta del colore dei propri pezzi e il "tempo di risposta" del computer.
I movimenti dei vari pezzi avvengono con l'ausilio della tastiera, inserendo le coordinate iniziali e finali del pezzo che si desidera muovere.
È inoltre possibile l'arrocco e la ripetizione di una mossa errata.

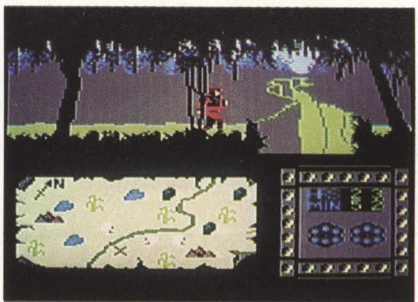
Tra le opzioni sono da segnalare la possibilità di ricevere suggerimenti sulla mossa più corretta da parte del vostro avversario elettronico, la possibilità di stampa della scacchiera o delle mosse effettuate, e, infine, il "save" su nastro dell'intera partita (per poterla poi rivedere in un secondo momento).
La praticità di questo programma è data dalla velocità di esecuzione e dalla chiarezza della scacchiera, mentre non sono molto convincenti la grafica e i metodi di lavoro con la tastiera (l'utilizzo di un joystick sarebbe stato più apprezzato).
Buona inoltre la confezione e le istruzioni in italiano fornite dalla sempre efficiente Lago.
Nell'insieme questo CHESS GAME può essere adatto a tutti coloro che con gli scacchi hanno una certa familiarità, ma se non siete veri patiti difficilmente riuscirete ad avere la soddisfazione di vincere il vostro elaboratore.

Luca Mantegazza

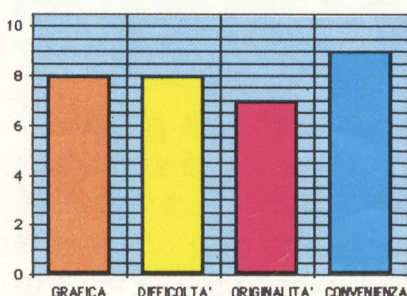
IN a che gioco giochiamo?

FLASH GORDON

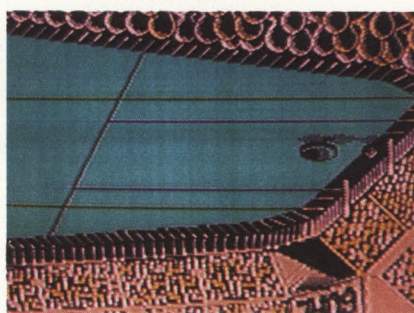
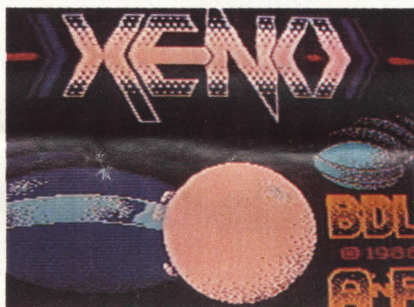
MASTERTRONIC per C64
Prezzo: L. 9.900

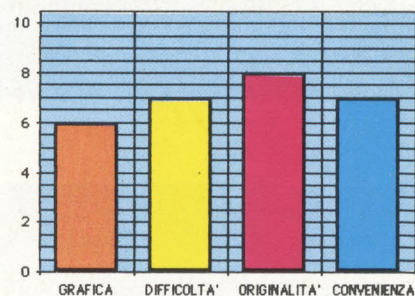
Flash Gordon, il mitico eroe dei fumetti di Alex Raymond e di una moltitudine di versioni cinematografiche, televisive e animate, è la star di questa nuova brillante produzione a basso costo ed alta convenienza della Mastertronic. La trama, classica delle storie disegnate, vede la Terra sotto l'incombente minaccia dei terrificanti MISSILI PLANETARI che l'Imperatore Ming, l'irriducibile avversario di Flash, intende far decollare dalle rampe di lancio del suo pianeta Mongo allo scadere di 24 ore dal momento in cui ha inizio il gioco. Flash disporrà di

questo limite di tempo per rintracciare e distruggere il Perfido, impresa che si articolerà in tre fasi ben differenti tra loro per dinamica, difficoltà e ambientazione. All'inizio del gioco, Flash si trova sperduto nel cuore della giungla di Arboria, la distante luna di Mongo e, tra mille sentieri e burroni, nell'intrico tenebroso della florida vegetazione, deve riuscire a trovare l'ingresso del rifugio del Principe Barin, nel quale spera di trovare l'aiuto che gli serve per raggiungere il mondo di Ming.
Durante il cammino, Flash si imbatterà nelle bizzarre creature native del luogo (scimmioni antropofagi, sauri sputafuoco, scheletri di guerrieri scomponibili e ricomponibili all'occorrenza, e via "terrificando"...), ai cui assalti potrà rispondere con la pistola laser a dodici colpi in dotazione, rica-

ricabile con le munizioni che potrà trovare, chiuse dentro casse, disseminate un po' ovunque per i sentieri della giungla. L'eventuale contatto con questi esseri risultarà nella diminuzione, più o meno considerevole, delle ore che rimangono per riuscire a salvare la Terra. Nella seconda fase Flash, chiuso nella caverna solo con Barin, dovrà vincerlo in un lungo combattimento corpo a corpo con pugni, calci volanti e mosse proibite, per conquistare la sua simpatia e quindi il suo aiuto. L'ultima fase del gioco vedrà Flash Gordon condurre una moto volante — regalo di Barin — per le infinite distese lastricate del pianeta Mongo all'inseguimento di Ming, a sua volta in fuga sulla sua "bike" a reazione. Ma prima ancora dovrà distruggere con i laser direzionabili la retroguardia di Uomini Aquila al servizio di Ming che dall'alto bombarbano con micidiali saette; subito dopo di loro, la velocità della moto aumenterà paurosamente, in tempo per cercare di superare, zigzagando come dei forsennati, un impressionante sbarramento di mine a mezz'aria, dietro il quale si nasconde l'odiata, agognata preda: Ming!
FLASH GORDON è una riuscita compilation dei generi più amati: dallo "spara e fuggi" al "pestaduro" alla battaglia aerea in soggettiva, c'è n'è davvero per tutti i gusti.
Se amate le emozioni forti e le visuali mozzafiato, FLASH GORDON è il vostro gioco; peccato perderlo per sole 9.900 lire!

Fabio D'Italia

XENO

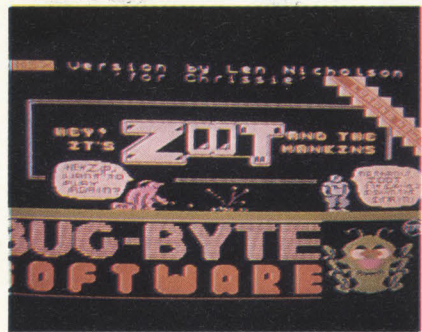
QUICKSILVA per Spectrum
Compatibilità: C64
Prezzo: 19.900

Anno 2386: il Rollerball è stato bandito dalla Corporazione Interstellare, e si è avuta la necessità di inventare un nuovo gioco che non richiedesse così alti tributi di sangue. Così, dalla mente perversa di uno dei grandi campioni del sanguinario divertimento, nacque l'idea di Xeno. In uno stadio gremito di folla entusiasta si

scontrano due temerari in una lotta che al perdente non chiederà la morte, ma solo l'onta della sconfitta. La vostra "partita" si svolge sul ghiaccio, e, con l'ausilio di due dischi privi di attrito, tu e il tuo avversario (il computer o il tuo più perfido amico) vi sfidate a segnare il maggior numero di goals possibili. Il vostro scopo è infatti quello di mandare una "palla" di gas metano compresso, nella rete avversaria. Per rendere più difficile la vostra prova, il movimento del disco è reso difficoltoso: la palla verrà colpita da ognuno dei due avversari grazie ad un mirino (una specie di disco che si muove a scatti verso la posizione richiesta). Come la maggior parte dei videogiochi in commercio, anche Xeno risulta a scorrimento orizzontale, e le due porte in cui dovrete segnare si trovano alle due estremità del campo. Una caratteristica basilare del gioco è che il vostro ipotetico pallone rimbalza sui bordi, permettendovi così infinite variazioni del tema di gioco (che, a nostro giudizio potrebbe ricordare quello del biliardo). Ovviamente non vi è consentito un perfetto posizionamento; cosicché, se non premete il tasto "fire" entro pochi secondi, il disco partirà di sua iniziativa, con effetti non certo desiderati. Dopo il consueto caricamento, appare un ricco menù di opzioni, che vi consente la scelta del numero di giocatori, dell'uso di un Joystick o della tastiera, e della possibilità di rileborazione dei tasti d'uso. La grafica non è certo delle più esaltanti, tuttavia è ben inserita nel contesto del gioco, e sia lo stadio (completo di pubblico) sia i tabelloni luminosi (indicanti il punteggio e il tempo di gioco) e i protagonifti del gioco sono sufficientemente definiti. La velocità è una delle caratteristiche più positive, mentre è da biasimare la totale mancanza di effetti sonori, che impoverisce non indifferentemente l'atmosfera della gara. Nell'insieme si potrebbe pensare che Xeno sia un gioco semplice ma efficace, mentre, pur conservando un certo fascino, è di una discreta difficoltà (vedrete l'impaccio delle prime partite!). Cosa aggiungere, Xeno è... Xeno!

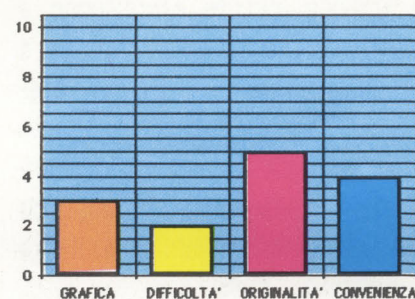
Luca Mantegazza
Giuseppe Porretti

ZOOT

BUG BYTE per MSX 64K
Prezzo: L. 6.600

Incredibile! Non può essere vero! Quese sono state le nostre prime parole quando abbiamo coraggiosamente caricato il nuovo lavoro della casa inglese: ZOOT. Con gli occhi an-

cora fissi sullo schermo, non riuscivamo a distinguere altro che una massa informe di Pixel, e l'orribile effetto dei primi istanti non è diminuito con il completo utilizzo del gioco. Se volete perdere un amico, fategli provare questo videogame e vedrete! Volete

sapere il perché? Presto detto: vi trovate nei panni di un "palloidale" tentativo umano che, con l'ausilio dei propri pugni, deve colpire un numero indefinito di orrendi mostri (orrendi è un complimento!). E questo è quello che vi aspetta nel primo schema, perché gli altri sono anche peggio! Vi muovete nei vari piani di una "caverna" grazie a delle piattaforme che fungono da ascensore e, con l'aiuto di un novello supereroe, dovete raccogliere degli oggetti non meglio identificati, il tutto condito con i già citati mostri. Non dimenticatevi che le vite in vostro possesso sono solamente quattro. Da queste poche righe potreste già definire il gioco come una vera schifezza, invece è anche peggio: i suoni sono il massimo dell'infantilismo, e quando sentirete degli strani "gracchii" non date la colpa al televisore, perché è il peggior tentativo di sintetizzazione vocale

della storia umana. I movimenti sono abbastanza rapidi, gli effetti speciali alquanto deludenti, e per quanto ci sforziamo, non riusciamo a trovare punti positivi da abbinare con il pur vantaggioso prezzo: perché continuano a tentare la strada della quantità anziché della qualità? Un piccolo consiglio per coloro che non si fidano del giudizio del sottoscritto: acquistate ZOOT, giocateci, riavvolgete il nastro, spegnete il computer, e usate la cassetta per registrare della buona musica (sarà l'utilizzo migliore!). Grazie, Bug Byte!

Luca Mantegazza

PAPERBOY

ELITE per C64
Compatibilità: C16, BBC, Amstrad, Spectrum
Prezzo: L. 19.900

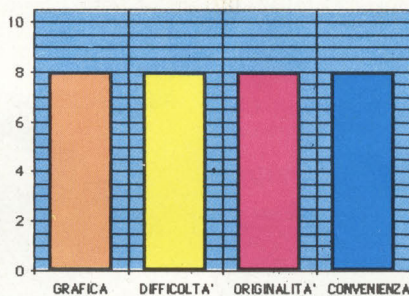
È un mestiere molto diffuso nelle cittadine americane di provincia. Servono: una bicicletta, un pacco di giornali, un paio di scarpe da tennis e... tanta attenzione. È il lavoro di paperboy, la cui difficoltà è stata amplificata dall'Atari nell'84 in un suo splendido coin-op. E che cos'è un video game se non la simpatica esasperazione di ciò che avviene nella realtà? Ecco allora che come nell'arcade della casa di Tramiel, così anche in questa trasposizione della Elite, il nostro giovane fornitore di quotidiani affronta uno dopo l'altro immani pericoli che non sono altro in realtà che archetipi della vita quotidiana: auto, cani, ubriaconi,

IN a che gioco giochiamo?

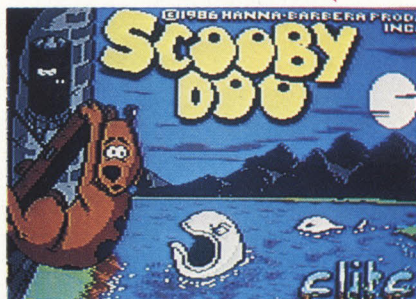
etc. Rivelati questi primi elementi, si entra nel vivo del gioco: innanzi tutto lo scorrimento dello schermo avviene in diagonale, cosa vista rare volte, il che già conferisce una certa originalità al gioco; si succedono una dopo l'altra tipiche villette americane a nostro avviso molto ben definite, con prati verdi intorno. Alcune di queste appar-

tengono agli abbonati, coloro cioè che il nostro provetto ciclista deve rifornire di giornali, altre no. Questi devono essere lanciati al volo dalla bici con estrema precisione, nelle caselle postali degli abbonati o davanti alle porte e, particolare divertentissimo, il paperboy è stato autorizzato dal "capo" a vendicarsi di coloro che non hanno sottoscritto l'abbonamento scagliando gli ordigni cartacei contro le loro finestre, infrangendole. Ma eccoci alla sezione ostacoli (animali e non): quando pedalate per la strada atttenti a improvvise apparizioni di motociclette tipo Easy-Rider, automobili di lusso, cani idrofobi, grate, e chi più ne ha, più ne metta. Sono tutti riconoscibilissimi grazie ad una apprezzabile definizione grafica, sicuramente da sottolineare e che vale anche per gli ostacoli sul marciapiede. Quando vi salite, e questo è possibile solo nei tratti un cui esso si interrompe, in prossimità di box o simili, guar-

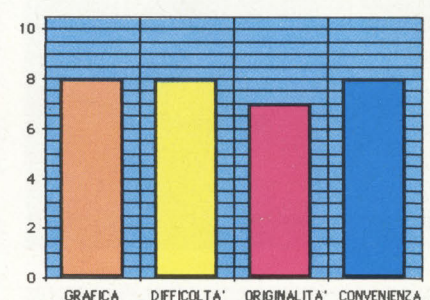
datevi bene davanti al naso, potreste dovervi cimentare in slalom per evitare le traiettorie di falciatrici impazzite, automobiline telecomandate da un bambino dispettoso, quando deficiente, ubriaconi barcollanti e ladri in fuga. Fortunatamente, di tanto in tanto lungo il tragitto c'è anche un pacco di quotidiani da raccogliere, provvidenziale rifornimento di munizioni. Affrontata con successo la sezione cittadina, il capo ci riserva un percorso d'allenamento, con trampolini e bersagli da colpire (con i giornali logicamente); anche stavolta la definizione grafica è soddisfacente. Alla fine di ogni giornata (sette in tutto) il resoconto: se non si è azzeccata nemmeno una casella si viene licenziati in tronco! In definitiva questo gioco ha tutti i requisiti per diventare un successo: la grafica è notevole, non si avverte per nulla l'assenza di alcuni elementi dell'arcade ed è buona anche la riproduzione del motivetto musicale: compratelo.

Paolo Cardillo

SCOOBY DOO

ELITE per C64
Compatibilità: C16, Amstrad, BBC, Spectrum
Prezzo: L. 19.900

Eccolo qua il tanto atteso gioco di Scooby-Doo, arcinoto cagnolone della Hanna & Barbera, sempre impegnato in imprese tinte del più fitto mistero, eternamente in pericolo di fronte a forze maligne insieme con gli inseparabili Velma, Daphne, Fred e Shaggy, il più fedele a Scooby. Attenendosi strettamente a trame già sceneggiate nei famosi "cartoons" eccolo alle prese, nel gioco della Elite, con una serie di misteriosi esseri ectoplasmatici, fugaci presenze che infestano il Castle Mistery (il Castello Mistero) in cui i quattro compagni di

Scooby sono tenuti prigionieri, succubi di malefici incantesimi. Solo lui, il prode alano, può salvarli: ed infatti si addentra nella tenebrosa costruzione per esplorare le quattro sezioni, in ognuna delle quali si trova uno dei suoi amici. Attraversando vari piani che scorrono a parallasse, con uno scrolling in realtà un po' gelatinoso, eccolo affrontare nella prima zona due tipi di fantasmi, uno che scorrazza incappucciato per i vari piani del livello, l'altro che fa la sua comparsa improvvisa da dietro una porta; un primo consiglio utile è quindi: "non sostare nei pressi delle porte". Per eliminarli, basta una zampata, attenzione però, deve essere un tocco ben assestato e con una perfetta scelta di tempo, importantissima vista la frenesia con cui le "presenze" si scagliano contro il cagnolone da ambo i lati. Vi sono anche teschi da saltare e scatole magiche da incamerare, visto che regalano vite ulteriori. Nel secondo livello le ostiche presenze sono pervase da un maggior furore: saltano su molle e hanno l'aspetto di marziani, con tanto di antenne, oppure esordiscono a grossi balzi su palloncini elastici, e stavolta possono usufruire delle scale e avventarsi sull'ignaro quadrupede dal di sopra. Al terzo livello incontriamo pesci-fantasma che fluttuano con le fauci spalancate, nel tentativo di inghiottire il nostro eroe, con azioni di disturbo da parte dei soliti spettri che spuntano da dietro le porte, di altri "poltergeist" sospesi nell'aria o che volano all'altezza del pavimento, attentando alle zampe posteriori di Scooby. Nel quarto livello vi cimenterete con fallaci chimere di monaci gobbi, pipistrelli, i consueti fantasmi disturbatori, etc. In tutti e quattro i livelli gli sprites sono splendidamente definiti; questo poteva essere un gioco banale, dato il meccanismo di gio-

co tra i più consueti, ma la sua frenesia e l'atmosfera che lo pervade lo rendono un gioco superiore alla media. A giocarlo ci si diverte davvero, è difficile, ma di estrema comprensibilità. Videogiocatori, cinofili e non, non potete perderlo.

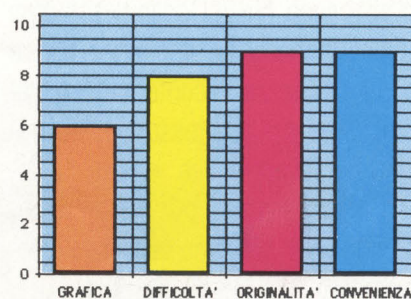
Paolo Cardillo

HANDBALL MARADONA!

GRAND SLAM per Spectrum
Compatibilità: C64
Prezzo: L. 19.900

È l'episodio più noto del Mundial '86: è il secondo tempo di Argentina-Inghilterra, quarti di finale, e siamo ancora sullo 0-0; viene allungato un pallone verso l'area britanica, si avventano su di esso Peter Shilton, estremo difensore della nazionale inglese, e Diego Armando Maradona, l'asso degli assi, e succede l'incredibile: "el pibe de oro" scaraventa il pallone in rete con un tocco di mano evidentissi-

mo, ma né arbitro né guardalinee ravvedono alcuna irregolarità nell'azione dell'argentino; "Pete" Shilton urla: "Handball Maradona!" (fallo di mano, Maradona!!), ma non c'è niente da fare, il gol viene convalidato: la nazionale di Bilardo è in vantaggio, vincerà poi 2-1. Ancora oggi Pete non ha dimenticato e vuole dimostrare a Dieguito come si può svolgere il proprio ruolo senza commettere alcuna irregolarità: ha prestato così il suo nome a una software-house esordiente, che ha creato un gioco in cui il vostro unico compito sarà quello, dopo aver indossato guantoni, maglietta e calzoncini, di difendere la porta della vostra squadra. È un concetto del tutto nuovo, poiché il destino di una partita è imperniato tutto sulle parate di un portiere non più su azioni e manovre attraverso il campo, dettate da un joystick sapiente; in "Handball, Maradona!" viene inquadrata soltanto una parte della propria metà campo, quella che comprende ovviamente la porta, con una visione tridimensionale tipo Exciting Soccer (noto videogioco da bar), cioè dal lato corto del campo. È in questa zona che gli avversari tessono trame offensive svariate nel tentativo di infilare la porta; ma Pete ai loro tiri sa come rispondere, disponendo di un repertorio degno di un acrobata del Barnum: può tuffarsi a tre "quote" diverse per parare palloni alti, a mezza altezza e rasoterra, elevarsi per abbrancare palloni centrali e avanzare fino al limite dell'area piccola per chiudere lo specchio della porta. Il ruolo specifico richiede nella realtà intuizione e senso di posizione: bisogna capire in anticipo chi tirerà e assumere la posizione adeguata per la respinta, e in "Handball Maradona!" vi è un'aderenza al reale che è strepitosa. Vengono addirittura battuti difficilissimi calci di punizione ad effetto e calci d'angolo, su cui gli avversari intervengono sovente di testa, "e non di mano... vero Dieguito?" si adira il portiere di sua maestà britannica. È possibile giocare con tasti (ridefinibili dall'utente) o joystick, in due o da soli, scegliere una squadra delle divisioni inglesi etc. etc. La grafica non raggiunge livelli di eccellenza, ma di questa lacuna non ci si accorge neanche, tanto è intrigante, nuovo, coinvolgente il gioco. È l'ennesima prova che da soggetti che si ritengono troppo sfruttati con un pizzico di fantasia si può sempre ricavare qualcosa di molto originale.

Paolo Cardillo

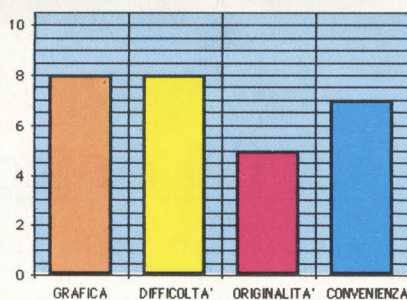
GRAFICA · DIFFICOLTA' · ORIGINALITA' · CONVENIENZA
10 8 6 4 2 0

TARZAN

MARTECH per C64
Compatibilità: Spectrum, Amstrad
Prezzo: L. 19.900

In origine, Edgar Rice Burroughs, creatore (nel 1911) del personaggio, volle che Tarzan, dopo mille avventure nella Giungla, appendesse il perizoma al chiodo e consucesse una vita più serena in città, accanto alla sua

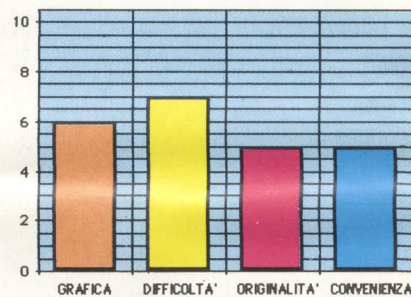
IN
a che gioco giochiamo?

Jane. Ma nel nome dei bei tempi d'oro che furono, le sue imprese sugli albi e fumetti, al cinema e in Tv, la Martech ha finalmente ottenuto, con tanto di licenza autorizzata sui diritti d'autore, che l'eroe in pensione smettesse per un attimo giacca e pantaloni e si desse una bella rischiarata alle portentose corde vocali per un'ultima grande avventura grafica quale — "Oooooooooo-Ahooooo Aho-Ahoooooooooooou!!!" — TARZAN, SIGNORE DELLA GIUNGLA! Il gioco ha come obiettivo la liberazione dell'amata Jane che è stata rapita da Usango, capo della tribù africana degli Wamabo. Costui la rilascerà soltanto se Tarzan riuscirà a trovare e riportare indietro le sette pietre preziose note come gli Occhi dell'Arcobaleno, che sono state rubate dal tempio sacro Wamabo che le custodiva. Per far ciò, Tarzan disporrà di tre giorni di tempo. Altrimenti, alla fine del terzo giorno la povera Jane sarà data in pasto a Sheeta la Pantera, e ciò che di lei rimarrà a Ska l'Avvoltoio! La ricerca delle pietre si svolge mediante gli schemi — forse troppo noti! — e le scenografie, tipici dei giochi di esplorazione tipo PITFALL; Tarzan può infatti correre per i sentieri del sottobosco a destra e a sinistra, di schermata in schermata; chinarsi o mollar pugni per scopi di difesa (contro gli indigeni che gli vengono addosso o i cacciatori bianchi che sparano con i fucili, ad esempio); imboccare gli ingressi che portano a nuovi percorsi, nonché spiccare un salto mortale per valicare le sabbie mobili o afferrare al volo le liane. Durante il cammino, Tarzan potrà inoltre trovare degli animali (scimmie) e degli oggetti (funi, torce, scudi, pietre solari...) chiusi dentro scatole, che lo potranno aiutare nelle situazioni più inestricabili. Per raccogliere gli oggetti bisogna che Tarzan si ponga di fronte ad essi, quindi alzate il joystick e premete il pulsante contemporaneamente: l'oggetto apparirà in fondo all'angolo sinistro dello schermo. Per servirsene, ripetere l'operazione: una zanna di elefante potrà essere spostata per indicare, fra i tanti, l'oggetto da depositare a terra per l'uso. TARZAN è un gioco abbastanza simpatico, di immediata comprensibilità (benché di difficile esecuzione), ma soprattutto pittoresco nella rappresentazione grafica della giungla, dei totem, dei villaggi indigeni, dei templi maledetti... Ugh! Ugh! Ugh!

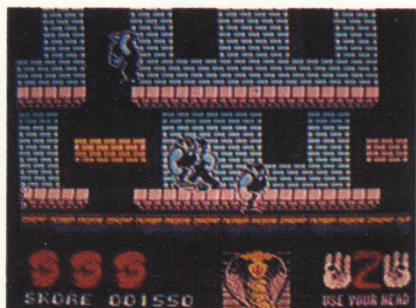
Fabio D'Italia

YIE AR KUNG FU 2

OCEAN per C64
Prezzo L. 19.900

La Ocean è la software house più strana che esista: ogni volta si accaparra i diritti delle serie televisive del momento, dei films dal maggior incasso, di giochi da bar arcinoti e ogni volta riesce a deluderci nelle loro trasposizioni in videogame da casa. È successo per titoli come Miami Vice, Street Hawk, Knight Rider che farebbero gola a chiunque, quali garanzie di successo, ma la Ocean riesce ogni volta a trarne giochi che fanno allibire per la pochezza di contenuto. La tradizione continua: adesso, questa ambigua software-house inglese ha incamerato l'Imagine, per poter così riportare sullo schermo casalingo il seguito dell'arcinoto Yie Ar Kung Fu; il penoso risultato ci apprestiamo a descriverlo or ora: in Yie Ar Kung-Fu 2 l'eroe del gioco originario, Lee Young, esperto della specifica arte marziale, si deve cimentare in combattimenti con avversari, ognuno con caratteristiche differenti. Prima di giungere a questo conflitto, viene assaltato da orde di nanetti, che fluttuano nell'aria ad altezze diverse, nel tentativo di colpirlo con calci volanti. Ebbene, questa sarebbe la prima differenza col gioco originario, ma se la potevano anche risparmiare visto che questi "tappetti orientali" sono talmente facili da evitare (basta infatti un salto in diagonale) o da eliminare con appositi colpi, che ci chiediamo se i realizzatori di questo obbrobrio ci abbiano almeno giocato una volta dopo averlo programmato! Una volta superati i frenetici nani, che in genere tengono occupato Lee-Young per tre schermi, si passa allo scontro con un contendente, logicamente dal nome orientale come Yen-Pei, Lan-Fang, Po-Chin e... il resto lo lasciamo scoprire a voi altrimenti vi annoiereste a morte con un gioco così). Lo svolgimento del combattimento non ha nulla di diverso da quello di Yie Ar Kung Fu 1 eccetto che per un oggetto fatato che, raccolto, rende invulnerabile Lee Young per qualche secondo; il nostro eroe può effettuare varie mosse di posizionamento e difesa (come i salti), ovvero calci all'indirizzo del volto, dei piedi, del ventre e i corrispondenti colpi di mano. Fanno tutti parte di un repertorio che non si è per nulla allargato rispetto a prima. La possibilità di giocare in due non aggiunge certo punti in favore del gioco anche se può apparire divertente poter impersonare un nemico di Lee-Young. Se contiamo poi una grafica scadente, che comprende monotone rappresentazioni orientali di sfondo, abbiamo ogni buon motivo per consigliarvi di risparmiare i soldi per qualche altro prodotto: in giro c'è senza dubbio di meglio.

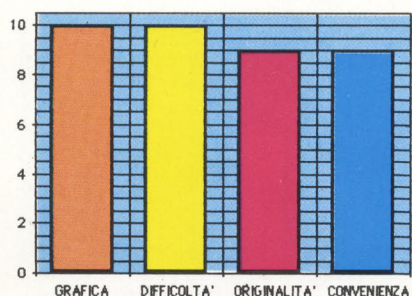
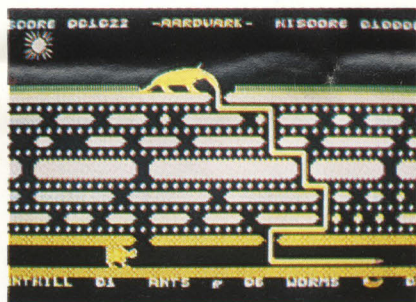
Paolo Cardillo

COBRA

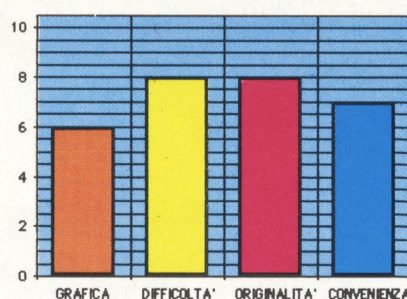
OCEAN per Spectrum 48K
Prezzo: L. 19.900

"Crime is a disease, I'm the cure" (Il crimine è una malattia, io sono la cura), così esordiva Silvesetr Stallone interpretando nel film Cobra uno dei suoi fortunati personaggi della serie "faccio tutto, lo faccio bene e lo faccio da solo", e allo stesso modo ecco che esordisce il nuovissimo gioco della Ocean ispirato appunto al film ancora adesso in prima visione cinematografica. Il gioco prende chiaramente spunto dalla scena finale nella quale Cobra affronta e sgomina la terribile banda di terroristi assetati di sangue, facendo affidamento sulle sue perfette doti atletiche e sulla sua grande abilità nell'utilizzare qualsiasi tipo di arma. Lo scopo del gioco è infatti quello di affrontare i numerosissimi nemici con tutte le armi disponibili e di ricongiungersi con la dolce amata. Fanno da sfondo al gioco ambienti completamente diversi fra loro, dal magazzino di rottami alla ridente

campagna, che però risultano simili, a causa della disposizione a strati orizzontali, che permette al nostro personaggio di spostarsi oltre che nella consueta direzione sinistra-destra anche dal basso all'alto e viceversa. All'inizio della partita il nostro povero Cobra si trova tutto solo e a mani nude ad affrontare terribili nemici armati di coltello e bazooka, senza citare poi le velocissime carrozzine che tentano assiduamente di colpire gli stinchi del malcapitato per ridurlo all'immobilità, fortunatamente solo momentanea. Anche in situazioni del genere, però, il baldo Silvester non si perde d'animo e seguendo il suggerimento datogli dalla mamma tanti anni prima ("ricordati figliolo, da grande usa la testa"), eccolo partire per farsi largo con delle micidiali capocciate. Per la felicità del già piccolo cervello, Cobra ha però quasi subito l'opportunità di trovare dentro ad un succulento Hamburgher un affilato coltello con il quale può continuare la sua nobile missione.
Dal coltello si passa poi alla pistola per continuare con il mitragliatore e finire con lo scudo energetico; sfortunatamente questi armamenti hanno una durata limitata, precisamente il tempo nel quale svanisce una paperella disegnata nella parte inferiore dello schermo. Il gioco ispirato a una così famoso personaggio e destinato a diventare il cavallo di battaglia della Ocean nei prossimi mesi ha un po' deluso comunque le nostre aspettative, non sotto il punto di vista grafico, ma per le difficoltà troppo grandi incontrate nel completare la propria missione, soprattutto per quanto riguarda il salvataggio della ragazza.
Beh, che dire, forse per Cobra è più facile combattere in guerra che in amore.

Andrea Verona

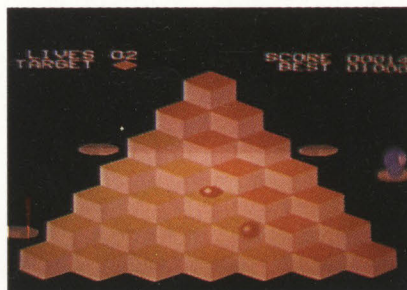
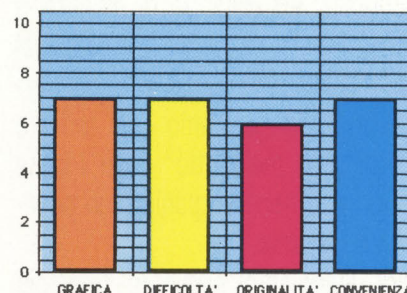
AARDVARK

BUG BYTE per C16
Prezzo: L. 6.600

Se, possedendo un C16 vi siete stufati dei soliti spaziali o di arcade del tutto privi di fantasia, allora queste poche righe sono la miglior occasione per conoscere AARDVARK. La dinamica del gioco è semplice ma avvincente: interpretando il ruolo di un formichiere, dovete nutrirvi (grazie alla vostra appiccicosissima lingua) di uova, vermi, bruchi, formiche, e di ogni altra specie di insetti presenti sottoterra. Il tutto non sarebbe poi così complicato se il vostro "frigorifero naturale" non fosse a labirinto, e se gli insetti non opponessero resistenza! Cerchiamo di riassumere. Con il vostro fedele joystick guidate la lingua del formichiere in uno dei mille labirinti che compongono le relative direzioni, il tasto "fire" serve ad un veloce recupero della stessa. Le formiche vanno "catturate" solo con l'estremità della vostra "protuberanza", mentre i vermi solo ritirandola. Si perde quindi una delle cinque vite a disposizione quando non vengono rispettate queste due regole fondamentali. Lo schema termina con l'esaurimento

delle uova da raccogliere nel sottosuolo. Non mancano nel gioco particolari che lo rendono più avvincente: al calare del sole appare infatti un fastidiosissimo ragno, da cui è possibile liberarsi solo "catturando" una delle due formiche giganti presenti nel livello più profondo dello schema: così facendo verranno eliminati anche tutti gli insetti presenti nello schermo in quell'istante. La velocità è ottima, la dinamica avvincente, sono solo da biasimare i suoni e la pur sufficiente grafica (ma questa sembra essere una prerogativa del piccolo Commodore!]. Una terza nota di demerito va inviata al programmatore di AARDVARK per non aver inserito l'uso della tastiera; forse in questa occasioni se fosse stato previsto l'uso di cinque tasti si sarebbe ottenuta una giocabilità migliore. Se, a questo punto, i più schifiltosi e i più deboli di stomaco tra voi si aspettano che giudichiamo questo videogame come gli effetti presenti in esso, debbono ricredersi: il divertimento è assicurato e... slurp!
Datevi da fare!

Luca Mantegazza

FUZZBALL

EAGLESOFT per MSX 64K
Prezzo: L. 19.900

In una misteriosa confezione che sembra nascondere un fantastico "space game", si nasconde un videogioco caro a molti di voi, che, tempo fa, ha spopolato nelle sale giochi della penisola: Q-BERT. Per quelli che non conoscono o non ricordano di cosa si tratti, basta elencare quattro nomi per avere un ritratto del gioco: un Q-BERT, una piramide, un salto e un colore. Tutto chiaro? No? Allora ricominciamo. Vi trovate nei panni di un non meglio definito mostriciattolo, e partendo dalla cima di una piramide, dovete saltellare su tutti gli scalini che la compongono. Così facendo essa cambierà colore pezzo per pezzo, e il termine di uno schema coincide con la colorazione completa di tutta la piramide. A cercare di impedire il vostro fin troppo facile scopo (ma solo apparentemente!) ecco comparire fastidiosissimi serpentelli, mostriciattoli terribilmente sadici (vedrete quando vi rincorreranno per tutto lo schermo!) che hanno la caratteristica di disfare il vostro lavoro, e palle vaganti. Alcuni di questi hanno delle particolarità: ad esempio, facendo lo stesso percorso di una palla blu (solo quella blu) otterrete del "tempo magi-

co" che vi immunizzerà dagli altri fastidiosissimi "avversari". Divertente? Non è finita! Ai lati della piramide trovate infatti quattro dischi in rotazione continua. Rappresentano degli ascensori, e, grazie a loro, eviterete inseguimenti mortali, tornando così in cima alla vostra costruzione. Riguardo al programma in se stesso sono da sottolineare un caricamento lunghissimo e una fantastica sintetizzazione vocale: finalmente si riesce a tradurre quello che il computer vuole dirici! Riguardo alla grafica e ai suoni, i giudizi risultano opposti: gli schemi sono lineari e semplici (ma è la semplicità la dote migliore!) mentre purtroppo i suoni si riducono ai soliti monotoni bip bip. Nell'insieme FUZZBALL si può definire un buon gioco, forse non appassionante come altri del suo genere, ma sicuramente in grado di offrirvi ore e ore di... allegro coloramento!

Luca Mantegazza

SWAT

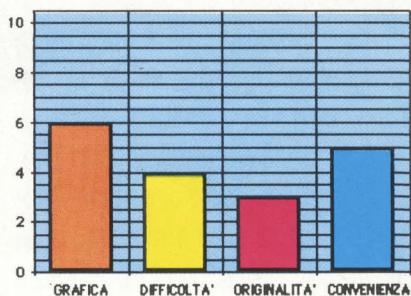
MASTERTRONIC per Atari 800
Prezzo: L. 9.900

Los Angeles, anno 1999: la città è caduta nelle mani di terroristi armati e

pericolosi e tu se l'ultima speranza che resta per liberare gli ostaggi ancora vivi. La situazione e l'ambientazione del gioco, alquanto sfruttate e banali, fanno da degno sfondo ad un programma non certo tra i più originali ed avvincenti, dove l'unica novità è rappresentata dal fatto che i vecchi criminali vengono ora chiamati terroristi. La delusione diventa divertimento solo quando pensiamo che in teoria noi dovremmo rappresentare gli S.W.A.T., Special Weapons And Tactics, cioè un manipolo di uomini addestrati per tattiche ed armamenti speciali, mentre nel gioco ci ritroviamo a camminare nel centro di una strada uccidendo brutalmente con un normalissimo fucile-mitragliatore, dotato oltretutto di un raggio di fuoco molto corto. Per chi ancora avesse dei dubbi, volevamo precisare che, a parte alcuni eletti armati di granate e altri, un paio per livello, sui tetti delle case che sparano in un punto fisso, i pericolosi terroristi sono in realtà goffi figuri armati di bastone. Il compito del

IN a che gioco giochiamo?

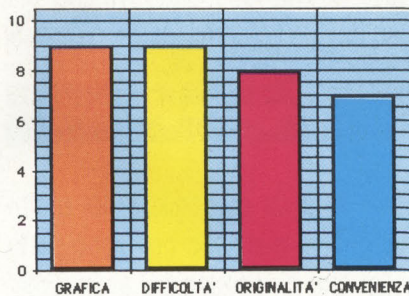
nostro ardito S.W.A.T. è quindi quello di avanzare a mo' di slalom fra i suddetti terroristi uccidendone il più possibile, senza troppo farsi condizionare dalle granate, che intanto cadono ed esplodono sempre a distanza di sicurezza, ed evitando di dirigersi a mo' di Kamikaze contro i proiettili dei cecchini sul tetto. Superati questi terribili avversari potremo così arrivare al "crocevia maledetto" dove il boss del gruppo tiene prigioniero un povero civile inerme.
Sarà sufficiente eliminare uno dei due, perché liberare l'ostaggio dà solo pochi punti extra, per accedere al secondo livello, che in realtà non si discosta quasi per niente dal livello precedente. In caso di prematura scomparsa, il nostro baldo S.W.A.T. sarà subito sostituito da un suo degno collega; persi tre uomini il gioco termina. Il punteggio viene attribuito in base alla distanza percorsa e al numero di terroristi uccisi (100 punti cadauno), mentre è buona norma evitare di uccidere il civile che si ostina a percorrere dall'alto in basso il campo di combattimento, pena la perdita di 1000 punti. Questo gioco, come ci sembra traspaia chiaramente dalle nostre parole, appartiene a quella categoria di programmi che si basano su temi troppo usati, privi di qualsiasi originalità propria, mal sfruttando oltretutto in fase di realizzazione le capacità di computers molto validi, come l'Atari appunto.

Andrea Verona

BREAKTHRU

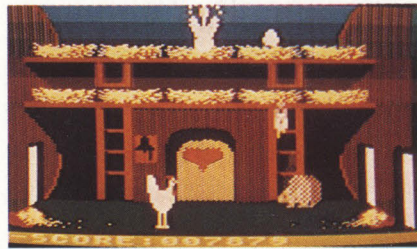
U.S. GOLD per Spectrum
Compatibilità: C64
Prezzo: L. 19.900

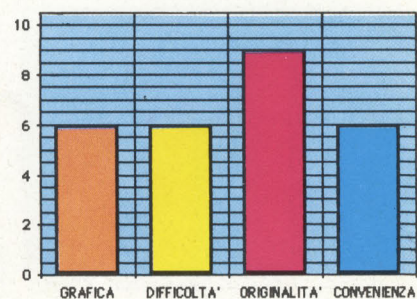
Un sogno più o meno ricorrente accarezza la fantasia di ogni automobilista o passeggero, soprattutto in determinate situazioni cittadine o autostradali: avere un mezzo indistruttibile in grado di farsi largo tra spinte e salti nei più compatti ingorghi. Per ovvie ragioni morali, materiali e giuridiche, questo tipo di fantasia rimane tale nella realtà delle strade, ma non nelle menti diaboliche, soprattutto in quelle dei programmatori della U.S. Gold, che per soddisfare le nostre brame distruttrici hanno tradotto per il nostro piccolo Spectrum il famoso coin-op Breakthru. Ovviamente lo scopo del gioco non è quello poco edificante di eliminare automobilisti e pedoni per arrivare puntuali al lavoro, ma è quello molto più nobile di farsi strada nel terreno nemico per togliere dalle mani dei cattivi il prezioso cacciabombardiere ingiustamente rubato. Il nostro sofisticato veicolo è quindi costretto ad affrontare le insidie del nemico rappresentate da tutto quello che una mente diabolica pote-

va concepire: mine, uomini armati di mitragliatori, postazioni anticarro, carriarmati, elicotteri, unità mobili lanciamissili, camion e jeep armati e pronti al suicidio pur di distruggerci. Visto che tutto questo non soddisfava la sua mente diabolica, l'anonimo programmatore ha pensato bene di dividere il percorso in quattro zone geografiche ricche di asperità naturali. Così iniziando dalla zona montagnosa il nostro baldo pilota deve guardarsi dal non rovinare contro i bordi della montagna o dentro i burroni adiacenti, sempre ben inteso che non si schianti prima contro uno degli innumerevoli pezzi di montagna franata che ostruiscono la strada. Ammesso e non concesso che si superi questa zona, ci si ritrova subito dopo a saltellare tra i resti di un lungo ponte, tra le insidie di una prateria trasformata in gruviera e le strade di una città distrutta. Solo dopo aver superato quest'ultimo ostacolo si giunge all'agognato aereoporto, dove troviamo sano e salvo l'amato aereo. Ad un programma tanto ben congeniato, veloce e divertente, non corrisponde purtroppo uno sfruttamento intelligente dei comandi; infatti nonostante i numerosissimi ed abbastanza sconfortanti tentativi, siamo riusciti ad ottekere una media di dieci blocchi del programma per ogni volta che l'opzione Kempston ha funzionato, se questo non bastasse quando in preda ad isterismo collettivo ci siamo rassegnati ad usare i tasti, abbiamo dovuto constatare che le cose non andavano poi tanto meglio, poiché dopo aver disposto le mani per i tasti direzionali e per il fuoco, l'unico modo per premere il tasto dei salti era quello di usare... il naso.

Andrea Verona

CHICKEN CHASE

BUG-BYTE per Atari 800
Prezzo: L. 6.600

Molto spesso per citare una situazione di conflitto molto acceso tra due persone si ricorre al paragone dei due galli in un pollaio. Beh, credeteci, nel caso di Chicken Chase la situazione diventerebbe invece perfetta, viste le estenuanti pretese di lady Gallina. Il gioco è ambientato in un luminoso ed ordinato pollaio con tanto di quattro entrate indipendenti, alti ripiani per le uova e, ben protetto da occhi indiscreti, il nido d'amore di Mr Gallo e Lady Gallina. Questo ambiente, diventa ben presto un terribile campo di battaglia per il nostro povero gallo: dopo alcuni secondi di apparente quiete, inizia a presentarsi la prima

minaccia, rappresentata da un lento porcospino in cerca di uova fresche, poiché contemporaneamente Lady Gallina ha deposto il primo uovo concepito con Mr Gallo. Da buon padre, il nostro eroe pennuto deve quindi scacciare a colpi di becco gli intrusi (porcospini, topi, roditori e serpenti), che vogliono papparsi impunemente il figlio. Fin qui le cose sembrano facili, ma in quanto padre, Mr Gallo è anche marito e quindi, oltre alla salvezza del figlio, deve anche badare a soddisfare il desiderio procreativo della amata consorte, assentandosi così per brevi periodi nel tranquillo nido d'amore, con i rischi che ne conseguono per le uova. Durante la partita, il gallo è anche sottoposto ad un consumo di calorie notevoli, che deve riintegrare becchettando del grano posto ai bordi dello schermo o catturando dei prelibati vermicelli, che sbucano di tanto in tanto dal terreno. Lady Gallina, da buona madre e consorte, è molto intransigente e punisce severamente a colpi di mattarello il marito quando per negligenza viene mangiato un uovo o quando non vengono soddisfatti in tempo i suoi desideri procreativi. Dopo tre punizioni, con i conseguenti traumi cranici che ne derivano, il gallo viene posto a forza in pensione, per essere sostituito da un collega più baldo e giovane. Il programma è basato su un idea originale e le difficoltà sono numerose e ben assortite, anche se a lungo andare il gioco diventa un po' troppo noioso e ripetitivo.

Andrea Verona

FINAL PRISON!

Sta per giungere la parola fine per il favoloso Solomon's Key, videogioco del mese di VGnews 38?

Sembra proprio di sì: il ROUND 44 (che corrisponde alla ROOM 11-1) non è il solito BONUS PRISON (come il 4, il 12, il 20, il 28 e il 36), ma porta la scritta "FINAL PRISON" e presenta un numero di avversari incredibile, come potete vedere dalla foto accanto. Bisogna superare, in ordine, un fantasma (con contorno di fiamma azzurra), un Frankie, un riccio, un altro fantasma (con un movimento verticale "largo" tre caselle!), un drago verde ultraveloce, un mostro blu fisso, un altro riccio, un drago grigio e una strega (perfide creature che costruiscono e distruggono massi come il nostro omino, anzi, più velocemente, e che per fortuna incontriamo solo nelle ROOM 7-4, 8-5 e 10-3), il tutto condito con una dose abbondante di palline rosse, ben più bellicose di quelle verdi: proprio una bella compagnia! E cosa succede dopo questo quadro? Si ricomincerà dal primo Round, oppure il gioco terminerà e verrà assegnato un bonus per ogni omino residuo (come succede in Pitfall II, per esempio), oppure...?

Purtroppo non ve lo sappiamo ancora

dire con precisione assoluta, perché né il nostro Maurizio Miccoli, né il validissimo "JEK" (vedi sezione GARE) sono riusciti a finire questo Round in maniera "normale", nonostante entrambi ormai riescano ad arrivarci con una scorta di sei, o più, omini (che vengono memorizzati) e di otto fiamme (il massimo concesso dal gioco). Perché abbiamo messo la parola "normale" tra virgolette? Perché esiste un trucco particolare che permette di attraversare i muri, funzionante solo nei quadri in cui ci sono le streghe, grazie al quale si può finire il quadro senza dover prendere la chiave e uscire dalla porta.

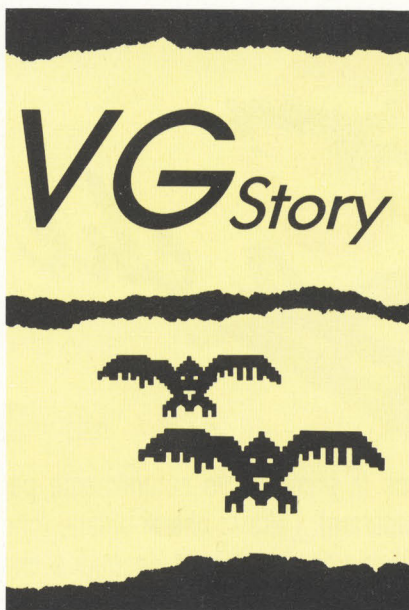
Questo trucco però è difficile da effettuare, specialmente nel quadro incriminato, tanto che solo Maurizio è riuscito ad effettuarlo con successo, una volta sola. Risultato?

Dopo aver ricevuto il "REST BONUS" (cioè il tempo rimasto accreditato in punti) è comparso il quadro successivo: un altro FINAL PRISON! Potete immaginarvi lo scoramento di Maurizio: l'unica speranza è che non succeda la medesima cosa finendo il quadro in maniera "normale".

Ma come si deve fare, visto che non esistono né chiave, né porta?

Qui ci viene in aiuto l'ultimo BONUS PRISON (ROUND 36), nel quale è scritto: "CAST A SPELL ON THE BOOK AT XI-I", che indica che bisogna lanciare un incantesimo sul libro del nostro famigerato Round. Una scritta simile compare anche nel primo BONUS PRISON: "CAST A SPELL ON THE KEY AT III-III".

Lanciando un incantesimo con la nostra bacchetta sulla chiave del quadro indicato, la stessa si trasforma e ci permette di accedere ad un quadro supplementare (che viene indicato nella successione delle ROOM, ma non in quella dei Round); finora sono stati scoperti 7 quadri supplementari, che portano ad un totale complessivo di 51 ROUND!

VG Story

Ah, beata la generazione di coin-oppers che si è fatta le ossa sterminando con un cannoncino file di marziani verdi che scendevano minacciosi verso la Terra con un sinistro rumore di mandibole! Altro che suoni stereofonici e immagini al laser! Quello sì che era uno sport da duri! Forse il nome "Space Invaders" non dice nulla ai lettori più giovani, ma ha rappresentato, per chi nel 1978 aveva 15 anni, un punto fermo della storia dei videogiochi da bar. Il vecchio game giapponese è stato forse l'unico fra i coin-op a non avere una versione da computer, anche se per consolle qualcosa di simile è stato prodotto. E pensare che del primitivo videogame da bar circolano ancor oggi esemplari d'annata che affollano luoghi inaspettati come rifugi alpini, vecchie osterie di paese, bar degli oratori...

In effetti, Space Invaders ha rappresentato per la Taito (il produttore) e la Midway (il distributore negli Stati Uniti) il più grande successo commerciale di tutti i tempi. Dal momento del lancio mondiale alla fine del 1983, con le vendite delle macchine originali Space Invaders aveva già surclassato altri clamorosi successi come Pong e Pac Man.

E non solo in America.

Dal 1978 al 1980 la macchina negli Stati Uniti era stata venduta in 100.000 esemplari, contro una popolazione totale di 226 milioni di abitanti. In Giappone, dove ha sede la Taito, inventore del videogioco, Space Invaders aveva in circolazione oltre 350.000 macchine originali, contro una popolazione di 117 milioni di abitanti: una percentuale di penetrazione superiore di 7 volte rispetto agli Stati Uniti!

Semplice nella configurazione di gioco, eccitante nello svolgimento, Space Invaders deve il suo clamoroso successo commerciale all'immediatezza del gioco, comprensibile a tutti dopo un paio di partite di prova. Lo schermo iniziale vede 55 alieni, in 5 file di 11 mostriciattoli, scendere minacciosi verso la Terra, dove un cannone laser, che si muove lungo la base dello schermo, può sparare per abbatterli.

Le file di marziani scendono con velocità sempre maggiore verso la Terra: quando il primo invasore tocca il suolo, il gioco è finito.

Il giocatore ha a disposizione tre cannoncini per fermare l'orda barbarica che nella sua discesa sgancia in continuazione bombe micidiali contro il cannone laser. Il cannone, a sua volta, può trovare riparo dietro quattro barriere solide, che vengono però scalfite progressivamente, fino alla completa distruzione, dai colpi degli invasori.

La struttura semplice e relativamente ripetitiva del gioco ha permesso lo sviluppo di strategie di combattimento abbastanza complesse ma molto efficaci. Tali strategie, fondate su schemi di gioco da seguire scrupolosamente, e su bergagli invisibili da colpire in un determinato momento del gioco, sono state le prime in assoluto nella storia dei videogames da bat.

La strategia più nota per totalizzare un gran numero di punti a Space Invaders è quella dell'Astronave Misteriosa.

Basta contare i colpi da inizio partita, e usare il 23esimo colpo di cannone per abbattere l'astronave fantasma che attraversa lo schermo all'improvviso.

Si ottengono 300 punti, il massimo consentito per le astronavi.

Al 37esimo colpo, cioè dopo altri 15 colpi, basta attendere l'arrivo di una nuova astronave, e via con altri 300 punti.

Ogni 15 colpi l'abbattimento dell'astronave fa guadagnare sempre il massimo del punteggio previsto per ogni quadro.

Altre tecniche di gioco sfruttano la posizione degli invasori nella loro discesa, e il fatto che quando la prima fila sta quasi per toccare il suolo, i marziani appena sopra il cannone non sganciano bombe, e offrono un minimo di riparo.

Nonostante la notorietà delle strategie vincenti, Space Invaders è rimasto a lungo sulla piazza, ed è in assoluto il videogame da bar più venduto.

Ma non è certo il migiore. La Midway nel 1979 lanciò sul mercato un altro prodotto della Taito, simile al precedente ma molto più sofisticato: Deluxe Space Invaders.

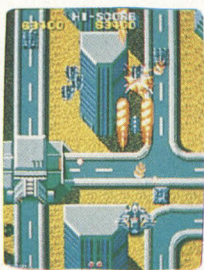
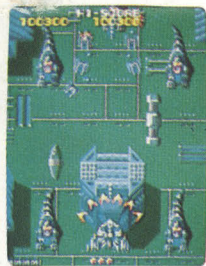
Ne riparleremo sul prossimo numero.

Diego Biasi

a che gioco giochiamo?

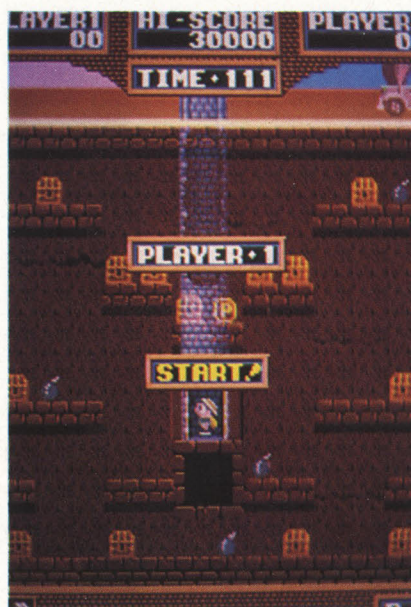
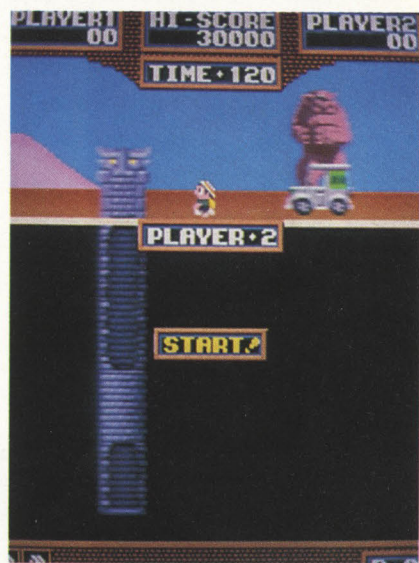
DANGAR (UFO ROBO)

(NICHIBUTSU 1986)

"Ragazzi, è arrivato un nuovo videogioco in sala giochi: è bellissimo!"
"Ah, è della Nichibutsu! Allora non dovrebbe essere malaccio, proviamolo un po'..."
"Mi sbaglierò, ma questo gioco mi ricorda qualcosa..."
"Ma è TERRA CRESTA!"
"No, no! È DANGAR, L'UFO ROBO!"
"Sarà, ma a me sembra uguale a TERRA CRESTA...".
Questa scena si è ripetuta già in due sale test e probabilmente si ripeterà in ogni posto dove Dangar è stato preceduto dal suo illustre antenato.
Ma dopo averlo provato in maniera un po' più approfondita potremmo rispondere all'ultima frase tra virgolette: "Se ti sembra uguale a Terra Cresta, vediamo se riesci a realizzare gli stessi punteggi". In effetti questo Dangar potrebbe essere inteso come la prosecuzione di Terra Cresta, nel senso che chi passava tranquillamente il milione a quel gioco (ben pochi!) ha una discreta base di allenamento per questo, ma nulla di più. Infatti, se è vero che il meccanismo di gioco è pressoché identico, perché anche qui

si guida un'astronave che può effettuare numerosi agganci, che potenziano gradatamente il suo volume di fuoco, alla fine non otterremo una astronave gigantesca, ma una specie di Ufo Robot, tipo Goldrake, tanto per intenderci. Altra caratteristica di questo gioco presente anche nel suo antenato è la possibilità di suddividersi in più pezzi, una volta ottenuta almeno un aggancio, semplicemente utilizzando il secondo pulsante in dotazione (il primo serve naturalmente per sparare): l'effetto che si ottiene (che dura una manciata di secondi e che può essere effettuato tre volte per aggancio, finché abbiamo a disposizione quei pallini con una "F" che compaiono a fondo schermo) è che ciascun pezzo spara come un indemoniato, ma solo il principale è vulnerabile, mentre gli altri possono passare impunemente attraverso una pioggia di proiettili od avversari. La prima sensazione che si ottiene iniziando a giocare a Dangar è positiva: si parte già con due agganciamenti! Ma già il primo impatto con i nemici ci fa capire l'atmosfera di questo gioco: mentre la nostra astronave si muove piuttosto lentamente, come in Terra Cresta, i nemici sono delle autentiche saette, che escono da ogni lato dello schermo, compreso il fondo, con la traiettoria più imprevedibile e veloce

che possiate immaginare, naturalmente sparando grandinate di proiettili. Anche graficamente Dangar ricorda nella parte iniziale Terra Cresta, ma fortunatamente a gioco inoltrato si incontrano numerose novità, la migliore delle quali è il... buco nero: se si entra in questo, ci si ritrova in una nuova dimensione, con uno sfondo stupendo grazie a dei colori resi ancora più belli dal contrasto col nero, ma anche con degli avversari particolarmente insidiosi. Alla fine della fase del buco nero c'è uno dei soliti tipici ed ormai immancabili mostri, per superare il quale bisogna impallinare abbondantemente diversi centri vitali secondo una certa successione; ma in fondo, per tutti questi videogiochi discendenti del caro vecchio XEVIOUS, il succo del gioco è proprio riuscire a scoprire tutti gli avversari e le loro particolarità, sino ad arrivare al punto in cui ricomincia il ciclo del gioco: a voi il joystick!

Maurizio Miccoli

BALUBA LOUK

(TAITO 1986)

Cari lettori, non immaginerete mai chi abbiamo appena conosciuto: niente di meno che "Baluba, la testa dura"! Il gioco si ambienta in grotte sotterranee ed il nostro personaggio munito di una macchina d'epoca, si avvicina ai numerosi pozzi in superficie, nei quali si calerà per affrontare le insidie e i pericoli che lo aspettano nelle varie grotte. Queste sono presidiate dai sei indescrivibili nemici che faranno il possibile per acciuffare il nostro eroe, il cui compito è quello di raccogliere 25 cofanetti d'oro disseminati nel quadro; per aiutarlo a fare ciò, avremo a disposizione 120 secondi per completare il livello e accedere quindi a quello successivo. Per difendersi Baluba non deve fare altro che dare dure testate al di sotto delle piattaforme su cui sono disposti i cofanetti, in modo che, una volta raccolti, scoprirà sotto di essi una bomba o uno speciale meccanismo che lancia due coltelli lateralmente, con i quali tramortità o trasformerà i nemici in lettere, ciascuna con una caratteristica diversa; infine dispone di una P per trasformare in palle gialle i nemici e poterli quindi raccogliere, ottenendo in successione 200, 400, 800, 1.600, 3.200 e ben 10.000 punti!
Si può sapere in anticipo quale arma si nasconda sotto ad ogni cofanetto: se al di sopra del tesoro si formerà un fiorellino, otterremo i coltelli, viceversa le bombe.
Arriviamo quindi alle lettere; ogni volta che lanciamo i coltelli (il che si ottiene sia saltando sopra il meccanismo che li lancia, sia dando una testata alla piattaforma su cui è posto lo stesso) essi daranno una o più lettere che possono essere una B, che sta per bonus, incrementabile per due, tre, quattro e così via, prendendo un numero indefinito di K; abbiamo poi una Y (o meglio, una "psi" visto che si tratta di lettere greche), che fa comparire delle porte, che danno la possibilità di entrare in un punto del quadro e ricomparire in un altro posto; infine non poteva mancare la possibilità di vincere vite extra, grazie ad una E. C'è poi una specie di rettangolino con un trattino dentro (un "theta"), che permette di ottenere una P supplementare (di color nero), poi una specie di "V" rovesciata (una "lambda") che fa formare i fiorellini su tutti i tesori del quadro, e un'ultima non ben identificata lettera, che permette la trasformazione del nostro eroe in superuomo, che può attraversare i muri raccogliendo i tesori senza correre pericoli.
Dimenticavamo di ricordarvi di terminare prima che scada il tempo il livello, poiché al termine dei secondi a nostra disposizione, si affiancherà ai sei mostriciattoli una specie di drago, che ci sparerà palle di fuoco a ripetizione rendendo la nostra situazione molto ardua.
Terminato il livello, Baluba risalirà il pozzo nel quale si era calato, per accedere alla grotta successiva.

In superficie si susseguono scenari diversi: si potranno intravedere, durante quelli notturni, deserti, castelli e montagne, mentre in quelli diurni incontreremo foreste, laghi, isole e fiumiciattoli.
La grafica è abbastanza curata e il gioco si sviluppa su 32 livelli di difficoltà che aumenta a poco a poco, costantemente, con l'avanzare del gioco.

Luca Santorsola

fuori

JACKSON POSTALSOFT

Per soddisfare le Vostre plebiscitarie richieste (vedi "Piccolo Sondaggio"), da questo numero vi offriamo un servizio di vendita per corrispondenza, che vi permetterà di ricevere comodamente a casa vostra tutte le ultime novità, in collaborazione con la Lago Snc. Come fare? Basta scegliere tra i giochi in catalogo, compilare l'apposito modulo, spedirlo alla Jackson, e in pochi giorni vi arriverà un pacchetto dalla Lago, che pagherete contrassegno.
Qui di seguito troverete un catalogo con tutti i giochi che usciranno in gennaio; potete ordinare anche tutti i giochi recensiti in questo numero (alla voce CODICE mettete VG 41).

Atari 800/130

0426: Airline	:Prism Leisure	9.900
0254: Dam busters	:Prism Leisure	9.900
0431: Earthquake	:Prism Leisure	9.900
0424: Electric starfish	:Prism Leisure	9.900
0423: Escape from traam	:Prism Leisure	9.900
0434: Galactic empire	:Prism Leisure	9.900
0432: Galactic revolution	:Prism Leisure	9.900
0433: Galactic trader	:Prism Leisure	9.900
0429: Lunar lander	:Prism Leisure	9.900
0427: Mountain shoot	:Prism Leisure	9.900
0430: Star flite	:Prism Leisure	9.900
0420: Superman	:First Star	19.900
0425:The curse of Crowley Manor	:Prism Leisure	9.900
0428:Trasure quest	:Prism Leisure	9.900

Commodore 16

0411:5-star games	:Beau-Jolly	19.900
0414:Magican course	:Gremlin	19.900
0415:Prospector pete	:Mastertronic	6.600
0258:Scooby-Doo	:Elite	19.900
0398:Space 2	:Midas	9.900
0399:Sports 4	:Anco	19.900
0075:The way of the tiger	:Gremlin	19.900

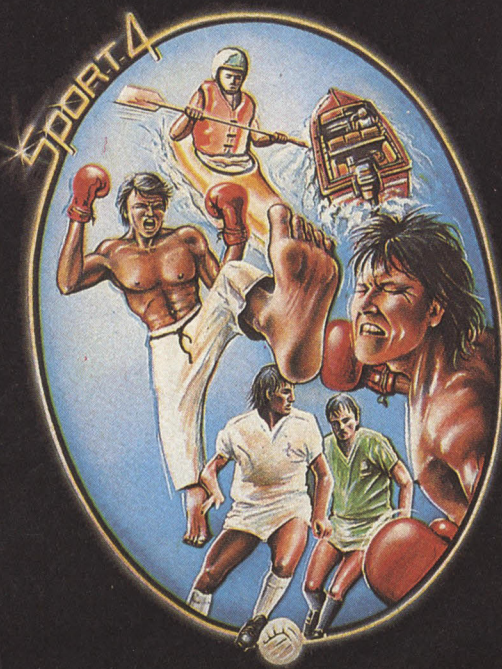
Commodore 64

0395:1943 one year after	:American Action	19.900
0337:Artic Fox	:Ariolasoft	29.000/d
0440:Blood'n'guts	:American Action	19.900
0391:Caielot warriors	:Ariolasoft	19.900
0442:Championship wrestling	:U.S. Gold	19.900
0443:Championship wrestling	:U.S. Gold	29.000/d
0389:Graphic adventure creator	:Incentive	59.900/d
0394:Heartland	:Odin	19.900
0393:Howard the ducl	:Activision	19.900
0392:Hypabal	:Odin	19.900
0410:Konami's coin-op hits	:Imagine	19.900
0441:Sentinel	:Firebird	19.900
0444:Shangai	:Activision	29.000/d
0399:Sports 4	:Anco	19.900
0420:Superman	:First Star	19.900
0396:Transformers	:Activision	19.900
0397:IX-29 fighter mission	:Midas	9.900
0380:Xevious	:Ocean	19.900
0418:Xevious	:U.S. Gold	29.000/d

MSX

0411	5-stars games	Beau-Jolly	19.900
0381	Aacko Draw & Paint	Aackosft	25.000
0387	Chopper (MSX2)	Aackosoft	49.000/d
0438	Crazy golf	Nr. Micro	9.900
0412	Desolator	Gremlin	19.900
0388	Head aliqnment kit	Aacksoft	19.900
0437	Humphrey	Mr. Micro	9.900
0383	Lights of Amsterdam (MSX2)	Aacksoft	49.000/d
0435	Mayhem	Mr. Micro	9.900
0439	Punchy	Mr. Micro	9.900
0385	Science fiction	Aacksoft	19.900
0413	Space shuttle	Activisoin	19.900
0386	Star wars	Aacksoft	19.900
0384	The chess game (MSX2)	Aacksoft	49.000/d
0382	Wordstore +	Aacksoft	49.000/d
0436	Zakil wood	Mr. Micro	9.900

Spectrum 48K

0417	Footballer of the year	Gremlin	19.900
0416	Legend of Kage	Imagine	19.900
0257	Space Harrier	Elite	19.900
0261	Stallone - Cobra	Ocean	19.900
0420	Superman	First Star	19.900

BUONO D'ORDINE

Desidero ricevere i seguenti articoli:

I prezzi indicati sono intesi al pubblico I.V.A. inclusa. Tutti i prodotti s'intendono su cassetta ad eccezione di quelli con il prezzo contrassegnato con "d" (disco).

CODICE	TIPO DI COMPUTER	PREZZO
Ordine minimo L. 20.000	SPESE POSTALI	4.000
Pagamento in conrassegno	TOTALE L.	

Cognome ....

Nome ....

Via ....

Città ....

Cap. ....

Prov. ....

Firma (se minorenne quella di un genitore) ....

Completa le parti del buono (o di una sua fotocopia) e spediscilo in busta chiusa a: Jackson Postalsoft - via Rosellini, 12 - 20124 Milano

videofumetto

IL PROGRAMMA! VUOI VEDERE CHE SI È CANCELLATO?

INFATTI! QUALUNQUE TASTO SCHIACCIO VENGONO FUORI SOLO I CODICI DI ACCESSO AGLI ARCHIVI DELLA BANCA CENTRALE, DEL MINISTERO DELLA DIFESA...
SHIFT

...DELLA CIA, DEL KGB, DEL WWF, DI WALT DISNEY, DI PAUL MC. CARTNEY...
BANK

...ACCIDENTI SE È RICCO!

IL FULMINE MI HA DATO IL POTERE DI RAGGIUNGERE IL CUORE DEI PROGRAMMI PIÙ SEGRETI DEL MONDO! DOVE SONO GLI OCCHIALI SCURI?

PERFETTO! HO SEMPRE DESIDERATO DI ESSERE UN GENIO DEL MALE! ORA MI MANCA SOLO IL NOME

IL CIELO È TORNATO SERENO, MA LA CITTÀ NON SA CHE QUELLA NOTTE È NATO...
DR. ECHO! MI CHIAMERÒ COSÌ! E ADESSO...

MORDI IL FUTURO

BYTES, CORSO AVANZATO DI CULTURA INFORMATICA